

**PEMAHAMAN ATLET POLO AIR DIY TERHADAP  
PERATURAN PERMAINAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
Octi Linda Setyowati  
NIM. 11602241090

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**



## **PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul “Pemahaman Atlet Polo Air DIY Terhadap Peraturan Pertandingan” yang disusun oleh Octi Linda Setyowati, NIM. 11602241090, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Maret 2015  
Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'S' followed by several loops and a long horizontal stroke.

Prof Dr. FX. Sugiyanto, M.Pd  
NIP. 19560315 197903 1 006

## SURAT PERNYATAAN

Dan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Maret 2015  
Yang Menyatakan,







Octi Linda Setyowati  
NIM. 11602241090

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pemahaman Atlet Polo Air DIY Terhadap Peraturan Permainan” yang disusun oleh Octi Linda Setyowati, NIM. 11602241090 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 12 Maret 2015 dan dinyatakan lulus.


### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. FX. Sugiyanto	Ketua		19/3/15
Agus Supriyanto, M.Si	Sekretaris Penguji		23/3/15
Dr. Siswantoyo	Penguji Utama		16/3/15
Dr. Putut Marhaento	Penguji Pendamping		17/3/15

Yogyakarta, Maret 2015  
Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,



  
Drs. Rempis Agus Sudarko, M.S.  
NIP. 19600824 198601 1 001

## **MOTTO**

- Berusahalah sebelum berhasil
- Keberhasilan didapat dari usaha, usaha, usaha, dan usaha
- Juara sejati pernah mengalami kegagalan

## **PERSEMBAHAN**

Karya kecil ini kupersembahkan untuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas karuniaNya.
2. Kedua orang tuaku tercinta dan keluarga yang telah membimbingku sampai saat ini. Terima kasih atas perjuangan kalian membesarkan anak satu-satunya ini. Atas doa kalian, anakmu ini bisa menyelesaikan kuliahnya. Terima kasih Bapak Suwarji dan Ibu Hartini.
3. Untuk teman dekatku, Andri Wirawan. Terima kasih telah memberiku motivasi.
4. Teman-teman PKO B 2011 serta sahabat-sahabatku, Sonia, Ima, Rekyan, Eko Ari, Maya, David. Terima kasih untuk kalian yang telah menjadi sahabat terbaikku.
5. Teman-teman dan pelatih Polo air DIY yang telah membantuku dalam penelitian ini.
6. Mas Amri, Mas Eko, Mas Ade, Mas Ricky dan Mas Adam yang telah membantuku dan memberikan dukungan atas terselesaikannya tugas akhir ini.

# **PEMAHAMAN ATLET POLO AIR DIY TERHADAP PERATURAN PERMAINAN**

**Oleh:**

Octi Linda Setyowati  
NIM. 11602241090

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi belum diketahuinya seberapa jauh pemahaman atlet tentang peraturan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh atlet putra dan putri Polo Air DIY yang berjumlah 40 atlet. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling* yaitu berjumlah 40 atlet putra dan putri. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan berada pada kategori “rendah” sebesar 25% (10 atlet), kategori “cukup” sebesar 60% (24 atlet), dan kategori “baik” sebesar 15% (6 atlet). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan masuk dalam kategori “cukup”.

Kata kunci: *tingkat pemahaman, atlet, peraturan permainan*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dan judul “Pemahaman Atlet Polo Air DIY Terhadap Peraturan Permainan“ dapat diselesaikan dan lancar.

Selesainya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan Prof. Dr. FX. Sugiyanto, M.Pd., selaku Pembimbing Skripsi yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik, dan pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ketua Jurusan PKL, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Agung Nugroho M.Si., selaku Pembimbing Akademik yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf jurusan PKL yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat.
6. Teman-teman PKL 2011, terima kasih kebersamaannya, maaf bila banyak salah.

7. Pelatih, pengurus, dan pemain Atlet Polo Air DIY yang telah memberikan izin dan membantu penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, segala bentuk masukan yang membangun sangat penulis harapkan baik itu dari segi metodologi maupun teori yang digunakan untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Februari 2015  
Penulis,



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	vii
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI .....</b>	x
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xii
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Batasan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	6
1. Hakikat Pemahaman .....	6
2. Hakikat Atlet .....	9
3. Permainan Olahraga Polo Air .....	16
4. Hakikat Peraturan Permainan Polo Air .....	18
B. Penelitian yang Relevan .....	19
C. Kerangka Berpikir .....	20
D. Pertanyaan Penelitian .....	21
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	22
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	22
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	22
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	23
E. Uji Coba Instrumen .....	27
F. Teknik Analisis Data .....	29
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	31
1. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
2. Tingkat Pemahaman terhadap Peraturan Permainan .....	31
B. Pembahasan .....	36
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	39
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	39

C. Keterbatasan Penelitian .....	40
D. Saran .....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>41</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>43</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Tingkat Pemahaman terhadap Peraturasn.. .....	25
Tabel 2. Validitas Butir.....	28
Tabel 3. Norma Penilaian.. .....	30
Tabel 4. Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Atlet terhadap Peraturan Permainan.....	31
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Atlet Polo Air DIY terhadap Peraturan Permainan .....	32
Tabel 6. Faktor Pengertian Peraturan Permainan.....	33
Tabel 7. Faktor Pengertian Peraturan Permainan.....	33
Tabel 8. Faktor Pengertian Pemahaman dan Pengetahuan.. .....	34
Tabel 9. Faktor Peraturan Permainan Polo Air.....	34
Tabel 10. Faktor Cara Mempelajari Peraturan Permainan .....	34
Tabel 11. Faktor Bentuk-bentuk Peraturan Permainan yang Mengacu pada <i>FINA Rules (Waterpolo)</i> .....	35
Tabel 12. Faktor Penunjang Pemahaman Peraturan Permainan Agar Mencapai Prestasi yang Optimal.....	35

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom .....	9
Gambar 2. Diagram Batang Tingkat Pemahaman Atlet Polo Air DIY terhadap Peraturan Permainan.....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Uji Coba dari SMP Budi Mulia Yogyakarta.	44
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas .....	45
Lampiran 3. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i> .....	46
Lampiran 4. Persetujuan <i>Expert Judgement</i> .....	47
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian .....	48
Lampiran 6. Instrumen Ujicoba .....	49
Lampiran 7. Data Uji Coba .....	53
Lampiran 8. Validitas dan Reliabilitas .....	54
Lampiran 9. Tabel r .....	55
Lampiran 10. Instrumen Penelitian .....	56
Lampiran 11. Data Penelitian.....	60
Lampiran 12. Deskriptif Statistik .....	62
Lampiran 13. Peraturan Permainan Polo Air .....	63
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian .....	86

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Olahraga saat ini sudah sangat berkembang, manusia melakukannya untuk memenuhi kebutuhan kesehatan, rekreasi, berkelompok, dan berprestasi. Permainan-permainan olahraga juga banyak diminati sebagai tontonan yang menarik. Perkembangan tersebut memungkinkan tumbuh pesat sekolah olahraga, klub olahraga, pusat kebugaran, dan perkumpulan olahraga kesehatan dan rekreasi. Masing-masing organisasi olahraga tersebut berusaha untuk dapat menarik minat masyarakat sebanyak-banyaknya, untuk bergabung dan mendaftarkan diri di perkumpulan-perkumpulan atau lembaga pelatihan olahraga. Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta ini terdapat beberapa perkumpulan polo air, salah satunya tim Polo air DIY. Polo air DIY ini dibentuk pada tanggal 10 Oktober 2010 di Yogyakarta. Tim polo air DIY sendiri dibentuk dengan tujuan untuk membina atlet yang potensial, dan akan dipersiapkan untuk PELATDA, pra PON, dan PON. Dalam umurnya yang masih muda, tim polo air DIY telah menciptakan atlet-atlet nasionalnya yang pernah membela daerah dan Indonesia.

Polo air DIY adalah suatu perkumpulan cabang olahraga akuatik yang berada di Provinsi DIY. Sebagai klub amatir yang membina atlet putra dan putri dari kelompok pemula sampai senior. Untuk menjadi atlet yang berpengalaman dalam suatu permainan, atlet diharuskan memahami teknik dan taktik. Tentunya berdasarkan peraturan permainan yang telah ditentukan.

Peraturan sangatlah berperan besar dalam terciptanya seorang atlet berprestasi. Karena atlet akan dinilai secara nyata saat atlet tersebut latihan atau bertanding. Peraturan permainan berdasarkan FINA (*Fédération Internationale de Natation*) setiap 4 tahun sekali mengalami perubahan di dalamnya, dengan demikian maka Pengurus Besar induk organisasi akan memberikan perubahan peraturan kepada Pengurus Daerah, Wasit, Pelatih serta Atlet. Atlet dalam hal ini harus mengetahui peraturan-peraturan yang sudah ada dan mempelajari aturan yang mengalami perubahan. Tentunya dengan proses latihan. Dalam proses latihan tentunya memerlukan pembinaan yang baik, sedangkan faktor-faktor yang dapat menentukan prestasi menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 32), yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor ini merupakan pendukung utama tercapainya prestasi olahragawan, sebab memberikan dorongan yang lebih stabil dan kuat yang muncul dari dalam diri olahragawan tersebut, meliputi: bakat dan motivasi.

2. Faktor Eksternal

Merupakan penguat yang berpengaruh terhadap kualitas latihan yang selanjutnya akan mempengaruhi prestasi. Faktor tersebut meliputi: kemampuan dan kepribadian pelatih, fasilitas, hasil riset dan permainan.

Tim Polo air DIY ini sendiri sudah beberapa kali mengikuti kejuaraan baik itu nasional maupun internasional. Setiap pertandingan, sering terdapat pelanggaran dan sanksi yang sering diterima oleh para atlet, hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman atlet tentang peraturan permainan polo air itu sendiri. Di setiap kejuaraan terdapat catatan statistik setiap atlet saat bertanding, sehingga dapat diketahui berapa banyak pelanggaran dan sanksi yang dilakukan para atlet. Dapat dilihat juga siapa saja atlet yang sering melakukan

pelanggaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat dijadikan koreksi baik untuk pelatih maupun atlet itu sendiri agar di permainan berikutnya menjadi lebih baik. Atlet yang melakukan pelanggaran tentunya dapat mengganggu atlet itu sendiri maupun tim secara keseluruhan, sehingga diharapkan atlet dapat memahami tentang peraturan permainan secara menyeluruh.

Hal ini menimbulkan berbagai macam pertanyaan, untuk itu penulis ingin mengungkapkan, seberapa tinggi pemahaman atlet tentang peraturan permainan polo air? Dengan beberapa keunggulan yang dimiliki tim polo air DIY, maka dari itu seluruh atlet harus mengerti seluruh peraturan yang sudah ditentukan dalam olahraga polo air. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat pemahaman atlet polo air Provinsi DIY terhadap peraturan permainan polo air”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, terdapat permasalahan bahwa untuk mencapai prestasi tinggi terdapat banyak faktor yang perlu mendapat perhatian. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka permasalahan-permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih banyak atlet polo air DIY yang belum mengerti peraturan permainan polo air.
2. Belum diketahui seberapa jauh atlet mengetahui tentang peraturan permainan polo air.
3. Seberapa banyak pelanggaran yang dilakukan atlet saat permainan berlangsung.



4. Belum diketahui pemahaman atlet polo air DIY tentang peraturan permainan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah tersebut, tidak semua masalah akan diteliti karena mengingat luasnya masalah dan keterbatasan yang ada pada peneliti. Permasalahan yang akan dibahas, dibatasi pada masalah tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan.

### **D. Rumusan Masalah**

Bertitik tolak dari uraian di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan menjadi “Seberapa baik tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik tingkat pemahaman atlet-atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya penelitian yang telah ada di bidang olahraga, selain itu menambah pengetahuan olahraga khususnya polo air.

## 2. Secara praktis

Penelitian ini sebagai informasi kepada pihak yang berkepentingan dalam usaha meningkatkan prestasi olahraga khususnya polo air. bagi pendidik atau pelatih berguna sebagai bahan pembelajaran bahwa pemahaman tentang peraturan permainan juga penting dalam sebuah latihan.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Diskripsi Teori**

#### **1. Hakikat Pemahaman**

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menyerap arti materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman tidak akan terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya. Menurut Sardiman (1996), pemahaman mengacu kepada kemampuan untuk menyerap arti atau bahan yang dipelajari. Pemahaman atau *comprehensif* memiliki arti yang sangat penting dan mendasar bagi seseorang karena dengan pemahaman yang dimiliki seseorang akan mampu meletakkan suatu bagian pada proporsinya. Selanjutnya Harjanto (1997) mengemukakan pemahaman atau *comprehension* didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap pengertian dari sesuatu. Hal ini dapat menunjukkan dalam bentuk menerjemahkan sesuatu, misalnya angka menjadi kata atau sebaliknya, menafsirkan sesuatu dengan cara menjelaskan atau membuat intisari, dan memperkirakan kecenderungan pada masa yang akan datang. Hasil belajar sub ranah ini meningkat satu tahap lebih tinggi dari pada sub ranah pengetahuan. Oleh sebab itu atlet dituntut memahami atau mengerti apa yang sudah diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal yang lain. Pemahaman merupakan suatu proses konstruktivitis sosial dalam memahami berbagai teks, tidak hanya semata-mata memahami

makna kata-kata dan kalimat dalam suatu teks saja, tetapi juga pemanfaatan pengetahuan pembaca yang berhubungan dengan teks yang dibacanya (Faisal, 2013).

Indikator pemahaman pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, memperluas, menyimpulkan, menganalisis, memberi contoh, menuliskan kembali, mengklasifikasikan, dan mengikhtisarkan (Rofei, 2013). Indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Dengan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman, seseorang tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari sesuatu yang dipelajari juga mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut (Faisal, 2013).

Menurut Bloom (1979: 89) membedakan tiga jenis pemahaman yaitu:

- a. *Translation* (pengubahan) yaitu pengalihan dari bahasa konsep ke dalam bahasa sendiri atau pengalihan dari konsep abstrak ke suatu model atau simbol, misalnya mampu mengubah soal kata-kata ke dalam simbol atau sebaliknya.
- b. *Interpretation* (mengartikan) yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan bukan pokok, misalnya mampu mengartikan suatu kesamaan.

- c. *Ekstrapolation* (perkiraan) misalnya mampu memperkirakan sesuatu kecenderungan atau gambar. Ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalah.

Pemahaman itu memiliki makna yang sangat penting dalam melaksanakan sebuah pekerjaan. Menurut Benjamin Bloom yang dikutip oleh R. Ibrahim (2003: 72-74), klasifikasi tingkah laku meliputi:

- a. Pengetahuan  
Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar.
- b. Pemahaman (*Comprehensif*)  
Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsur pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri.
- c. Aplikasi (Penerapan)  
Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu.
- d. Analisis  
Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu kedalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dipahami.
- e. Sintesis  
Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.
- f. Evaluasi  
Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu.



**Gambar 1.** Diagram Taksonomi Bloom  
(R. Ibrahim, 2003)

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menerima suatu teori atau konsep yang dipelajari untuk kemudian diungkapkan kembali dalam bentuk ide-ide dan penerapan dalam praktek.

## 2. Hakikat Atlet

Atlet (sering pula dieja sebagai atlet; dari bahasa Yunani: *athlos* yang berarti "kontes") adalah orang yang ikut serta dalam suatu kompetisi olahraga kompetitif. Para atlet harus mempunyai kemampuan fisik yang lebih tinggi dari rata-rata. Atlet adalah seorang yang menggeluti dan efektif melakukan latihan untuk meraih prestasi pada cabang olahraga yang dipilihnya (Sukadiyanto, 2002). Hubungannya dengan usaha pemahaman, tidak hanya tergantung dari diri atlet dan pelatih tetapi banyak faktor yang harus diperhatikan, antara lain fasilitas, program, dan lingkungan. Prestasi yang tinggi, hanya dapat dicapai oleh atlet yang benar-benar berbakat, cara pemilihan atlet berbakat adalah dengan mengadakan pemanduan bakat secara intensif, segi-segi yang harus diukur dan diamati dalam bakat atlet.

Atlet polo air hendaknya memiliki kesehatan fisik dan mental yang baik, terutama tidak berpenyakit jantung, paru-paru, saraf jiwa dan memiliki konsisi fisik yang meliputi daya tahan, kecepatan, kelincahan, kelentukan, keseimbangan, koordinasi, ketepatan, daya ledak, rekasi, dan stamina, aspek kejiwaan dan kepribadian yang baik. Untuk mencapai prestasi semaksimal mungkin di samping memiliki potensi fisik yang tinggi perlu motor penggerak dan pendorong dari aspek kejiwaan dan kepribadian. Misalnya: daya pikir, kemauan, perasaan, akal, disiplin, kekuatan, etika, dan tanggung jawab dan penguasaan teknik yang sempurna baik teknik dasar, teknik menengah dan teknik-teknik tinggi (Suharno, 1978).

Unsur-unsur yang perlu dibina dari seorang atlet agar dapat mencapai prestasi yang optimal menurut Suharno (1978) adalah pembinaan fisik, pembinaan teknik, pembinaan taktik, mental, kemungkinan bertanding dan pembinaan enam unsur di atas akan lebih berhasil maka prosesnya harus didukung oleh berbagai faktor seperti pelatih, sarana dan prasarana, organisasi, lingkungan, dan motivasi atlet.

#### **a. Pelatih**

Dalam dunia olahraga fungsi dan peran seorang pelatih sangat erat hubungannya dengan pencapaian prestasi yang diukir oleh atlet. Hubungan antara pelatih atlet yang dibina harus merupakan hubungan yang mencerminkan kebersamaan pandangan dalam mewujudkan apa yang dicita-citakan. Menurut Sukadiyanto (2010) menjelaskan “pelatih adalah seseorang yang memiliki kemampuan profesional untuk membantu mengungkapkan potensi olahragawan menjadi kemampuan

yang nyata secara optimal dalam waktu yang relatif singkat”. Tugas utama pelatih adalah membimbing dan membantu mengungkapkan potensi yang dimiliki olahragawan, sehingga olahragawan mampu secara mandiri sebagai peran utama yang mengaktualisasikan akumulasi hasil latihan ke dalam kancah pertandingan (Sukadiyanto, 2010). Lebih lanjut menurut Sukadiyanto (2010) kriteria pelatih yang baik minimal harus memiliki, antara lain; (a) kemampuan dan keterampilan cabang olahraga yang dibina, (b) pengetahuan dan pengalaman dibidangnya, (c) dedikasi dan komitmen melatih, (d) memiliki moral dan sikap kepribadian yang baik.

#### **b. Sarana dan Prasarana**

Menurut Syamrilaode (2011) sarana dan prasarana adalah alat penunjang keberhasilan suatu proses upaya yang dilakukan didalam pelayanan publik, karena apabila kedua hal ini tidak tersedia maka semua kegiatan yang dilakukan tidak akan dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana.

Salah satu usaha untuk meraih prestasi yang baik pada cabang olahraga adalah melengkapi sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kegiatan pembinaan prestasi selama ini, baik di tingkat daerah maupun nasional, terutama olahraga polo air. tanpa didukung sarana dan prasarana bisa dipastikan setiap cabang tidak akan berjalan dengan lancar, apabila untuk mendapat prestasi yang optimal. Sarana dan prasarana yang paling utama dalam



menunjang olahraga polo air di antaranya kolam renang, bola polo air (putra & putri), baju renang polo air, celana renang polo air, gawang, tali lintasan, *cont* (kuning, merah, putih) peluit, dan alat-alat penunjang lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana olahraga sangat diperlukan untuk mendukung terlaksananya program pembinaan prestasi olahraga yang akan dicapai. Penyertaan sarana dan prasarana yang memadai dan memenuhi syarat sangat diperlukan sebagai penunjang pembinaan prestasi.

### **c. Lingkungan Klub**

Menurut Anneahira (2010) pengertian lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia baik langsung maupun tidak langsung. Lingkungan adalah tempat tinggal atlet berada, baik itu lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah, dan lingkungan tempat atlet latihan. Lingkungan banyak sekali mempengaruhi atlet karena setiap atlet selalu bertemu dengan keluarga, dukungan dan prestasi dari setiap anggota keluarga sangat diperlukan karena anak tidak lepas dari keluarga.

Menurut Sukadiyanto (2005: 4-5) Lingkungan yang dapat menunjang pembinaan adalah:

- 1) Lingkungan secara umum, khususnya lingkungan sosial.
- 2) Keluarga, khususnya orang tua.
- 3) Pembinaan dan pelatih: para ahli sebagai penunjang dan para pelatih yang memebentuk dan mencetak langsung agar semua

komponen yang dimiliki muncul dan berprestasi setinggi mungkin.

Lingkungan yang tidak kalah pentingnya adalah lingkungan organisasi. Lingkungan organisasi atau klub adanya perhatian dari klub akan mendukung sekali dalam pencapaian prestasi, dengan dukungan pelatih yang profesional dan program latihan yang tepat akan sangat membantu mencapai prestasi yang optimal. Apalagi dengan adanya kelengkapan sarana dan prasarana akan semakin membangkitkan semangat untuk terus berlatih.

Orang tua adalah pendidik yang paling terutama dan utama karena dengan kesadaran yang mendalam serta didasari rasa cinta dan kasih sayang yang mendalam pula orang tua mendidik dan mengasuh anak dengan penuh tanggung jawab dan kesabaran.

#### **d. Organisasi/Klub**

Menurut Siswanto (2005) organisasi adalah sekelompok orang yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk merealisasikan tujuan bersama. Ada tiga elemen penting dalam organisasi yang saling berhubungan, yaitu sekelompok orang, interaksi serta kerja sama dan tujuan bersama. Sekelompok orang yaitu beberapa orang yang menggabungkan diri dengan ikatan norma, ketentuan, peraturan, dan kebijakan yang telah dirumuskan dan masing-masing pihak siap untuk menjalankannya dengan penuh tanggung jawab. Bila dikaitkan dengan pembinaan prestasi, organisasi berfungsi setara dengan unsur-unsur lainnya dengan membina suatu cabang olahraga prestasi maka bidang

organisasi termasuk faktor yang dominan untuk diperhatikan. Prestasi yang tinggi tidak akan datang dengan sendirinya tanpa peraturan dari organisasi.

Suatu perkumpulan atau klub olahraga tingkat apapun memerlukan adanya organisasi yang terkoordinir dengan baik dan benar. Untuk itu, suatu perkumpulan olahraga hendaknya melengkapi keberadaannya dengan memiliki struktur organisasi yang sistematis.

#### 1) Pengurus dalam organisasi

Pengurus merupakan orang-orang yang mempunyai tugas dan tanggung jawab cukup besar dalam suatu organisasi, biasanya dipegang oleh seorang pejabat tertentu.

##### a) Penasehat

Adalah unsur dalam organisasi yang bertugas untuk memberi nasehat dan petunjuk kepada ketua umum dalam segala hal yang terkait organisasi.

##### b) Ketua Umum

Adalah seorang yang bertugas sebagai penanggung jawab dari seluruh kepengurusan yang ada dalam organisasi tersebut:

- 1) Sebagai penanggung jawab
- 2) Sebagai pimpinan organisasi
- 3) Sebagai supervisi organisasi

##### c) Sekretaris

Bertugas membantu ketua umum dalam menjalankan tugasnya. Tugas sekretaris yang paling pokok adalah mengurus

semua kelancaran administrasi, membuat surat, mengatur hubungan dengan pihak luar, mencatat arsip, dan mengadakan arsip atau surat penting.

d) Bendahara

Adalah unsur organisasi yang bertanggung jawab mengenai harta kekayaan milik organisasi, memegang pembukuan kas, yang paling utama adalah bertugas dalam mengatur keluar masuknya keuangan dalam organisasi.

e) Seksi-seksi

Adalah unsur dalam organisasi yang bertanggung jawab terhadap bidang yang menjadi tanggung jawabnya yang diberikan oleh organisasi untuk menangani salah satu bidang usaha setiap seksi dipimpin oleh ketua seksi, dan banyak sedikitnya seksi tergantung dari kebutuhan serta besar kecilnya organisasi. Dalam sebuah perkumpulan olahraga dapat dibentuk bermacam-macam seksi misal: seksi pertandingan, seksi perlengkapan, akomodasi dan perwasitan.

Dilihat dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa organisasi harus dapat mengendalikan dan memberikan pemecahan terhadap pekerjaan individu yang telah diberikan tugas sesuai dengan struktur organisasi. Sebelum kegiatan dilaksanakan terlebih dahulu ditetapkan rencana kerja. Rencana kerja merupakan proses pemikiran dan penguraian dari tindakan-tindakan yang akan diambil dan dilaksanakan

pada masa kini dan di masa yang akan datang. Berhasil suatu atau tidaknya kegiatan yang akan dilaksanakan ditentukan atas kesempurnaan rencana yang dibuat.

#### **e. Motivasi**

Seseorang berbuat atau melakukan sesuatu didorong oleh sebuah kekuatan dari dalam dirinya. Dorongan dalam diri seorang untuk melakukan sesuatu disebut motif. Motif berasal dari kata latin “*movere*” yang berarti menggerakkan atau menggiring untuk bergerak (Singgih D. Gunarsa, 1996). Karena itu motif diartikan sebagai suatu kekuatan yang ada dalam organisme yang menyebabkan organisme itu bertindak atau berbuat (Bimo Walgito, 1993). Motif inilah yang memiliki peranan penting dalam mewujudkan tingkah laku manusia. Di mana terdapat motif, disitu pula manusia akan terdorong untuk berbuat, bertindak, dan bertindak laku untuk memenuhi tuntutan yang dikehendaki.

Motivasi dinyatakan Ormrod (2008) sebagai sesuatu yang menghidupkan (*energize*), mengarahkan, dan mempertahankan perilaku. Motivasi membuat seseorang bergerak, menempatkan mereka dalam suatu arah tertentu, dan menjaga mereka agar terus bergerak.

### **3. Permainan Olahraga Polo Air**

Cabang olahraga polo air berasal dari Inggris sekitar tahun 1800-an. Saat itu, olahraga ini dimainkan di danau atau sungai dengan arus yang cukup aman, yang terletak tidak jauh dari pemukiman penduduk. Teknik permainannya jauh lebih mirip seperti olahraga *rugby*. Olahraga *rugby* ini cukup dikenal sebagai olahraga yang menguras emosi dan kekerasan. Jauh

berbeda dengan zaman sekarang, olahraga polo air sudah menjadi olahraga cukup elit dan dimainkan di kolam renang dan dilakukan dengan teknik-teknik yang jauh lebih menjurus pada olahraga.

Olahraga ini menekankan pada kooordinasi atau kerja sama tim yang solid, terlebih olahraga ini dimainkan di dalam air. Perkembangan olahraga polo air ini pun menuju perubahan yang pesat. Sehingga, olahraga ini berhasil masuk ke daftar olahraga yang dipertandingkan pada ajang Olimpiade untuk pertama kalinya tahun 1904. Peraturan pertandingannya pun semakin diperbaiki, sehingga layak menjadi olahraga yang tidak hanya mengandalkan kekerasan dan emosi.

Perkembangan cabang olahraga polo air di Indonesia pun mengalami kemajuan, walaupun sempat mengalami penurunan prestasi. Indonesia tidak pernah absen mengikuti kejuaraan polo air yang diselenggarakan pada tingkat Asia. Lalu dibentuklah pembinaan dengan tujuan menjadi wadah pemuda Indonesia untuk berprestasi dalam cabang polo air. peraturan dan pengorganisasian pun semakin diperbaiki, sehingga pencapaian prestasinya mulai diperhitungkan, khususnya di mata Asia.

Menurut Mikanda Rahmani (2014) olahraga polo air adalah olahraga yang menitikberatkan pada kekuatan otot lengan dan kaki, di mana keduanya menjadi kesatuan yang sangat penting dalam memainkan olahraga ini. Mengingat olahraga ini dilakukan di atas permukaan air, sehingga kekuatan otot lengan dan kaki harus memiliki daya tahan yang baik agar pemain dapat selalu berada seimbang di atasnya. Tangan berfungsi untuk mendayung air, menangkap, dan melempar bola. Sementara, kaki berfungsi

untuk mendayung air dan membantu agar gerakan renang menjadi lebih cepat.

Pada olahraga polo air terdapat dua jenis latihan renang dengan teknik polo air dan teknik renang dengan menggunakan bola, sehingga seperti sedang melakukan simulasi permainan polo air. Teknik renang yang harus dikuasai oleh pemain polo air adalah teknik renang gaya bebas, teknik renang gaya punggung, teknik renang gaya dada, yang kemudian digabungkan dengan gaya menyamping. Seluruh gaya ini akan sangat berguna pada saat melakukan pertahanan dan penyerangan terhadap tim lawan. Teknik berenang dengan menginjak-injakkan air dan melompat dalam air juga berguna menjaga keseimbangan tubuh untuk selalu berada di permukaan air.

#### **4. Hakikat Peraturan Permainan Polo Air**

Manusia merupakan makhluk sosial sehingga dalam kesehariannya selalu berhubungan dengan manusia-manusia yang lain. Karena seringnya terjadi interaksi antar manusia tersebut, maka dibutuhkan sesuatu yang bersifat mengatur dan mengikat manusia-manusia tersebut untuk selalu mematuhi aturan yang telah ditetapkan. Peraturan dibuat untuk mengatur manusia-manusia yang terdapat dalam satu kelompok untuk menghindari sikap brutal, mau menang sendiri, dan lain-lain.

Peraturan adalah sesuatu yang harus ditaati sesuai dengan perintah yang telah ditetapkan yang harus dilaksanakan oleh siswa, apabila siswa melakukan pelanggaran akan mendapatkan sanksi (Supeno, 2012). Jika tidak terdapat peraturan, siswa bisa bertindak sewenang-wenang, tanpa

kendali, dan sulit diatur. Peraturan dalam olahraga adalah peraturan yang mendefinisikan bagaimana suatu olahraga dimainkan.

Dalam pertandingan polo air terdapat peraturan yang telah diterapkan. Peraturan-peraturan yang ada selalu digunakan setiap pertandingan. Terdapat peraturan dan sanksi yang perlu diperhatikan dalam bertanding. Tentunya setiap cabang olahraga memiliki peraturan-peraturan dan sanksi yang berbeda. Olahraga polo air berbeda dengan olahraga renang, meskipun keduanya sama-sama olahragaa akuatik, namun polo air merupakan olahraga beregu yang dimainkan oleh 7 orang pemain. Permainan polo air terdiri atas 4 babak. Setiap babak dibatasi waktu bermain 8 menit. Perlengkapan yang digunakan untuk olahraga polo air antara lain, baju dan celana khusus polo air, bola, gawang, topi pelindung, dan perlengkapan pendukung lainnya.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian adalah penelitian yang dilakukan oleh Ade Ryan (2010) yang berjudul “Pemahaman Pelatih Klub Bola Basket di Kabupaten Sleman Terhadap Latihan Konsentrasi”. Hasil penelitian diperoleh data pelatih klub di Kabupaten Sleman dalam kategori sangat tinggi sebesar 0%, pemahaman pelatih kategori tinggi sebesar 30%, pemahaman pelatih kategori sedang sebesar 46,67%, pemahaman pelatih kategori rendah sebesar 16,67%, dan pemahaman pelatih kategori sangat rendah sebesar 6,67%. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemahaman pelatih klub



bolabasket di Kabupaten Sleman terhadap latihan konsentrasi termasuk dalam kategori sedang.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan dari bagian penjelasan yang telah dijabarkan pada tinjauan pustaka, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi prestasi atlet khususnya pada peraturan pertandingan. Untuk itu diperlukan faktor dan indikator penunjang agar pemahaman peraturan pertandingan dapat dilakukan dengan baik dan benar, sehingga dapat mencapai prestasi maksimal. Indikator yang akan diidentifikasi antara lain: atlet, pelatih, sarana dan prasarana, dan lingkungan. Faktor-faktor penunjang tersebut, kesemuanya memiliki hubungan yang erat antara faktor satu dengan yang lainnya. Artinya, bila salah satu tidak maksimal maka akan berakibat negative pada prestasi yang akan dicapai oleh atlet.

Berdasarkan pengalaman penulis, peraturan pertandingan pada atlet tidak disosialisasikan secara baik. Atlet-atlet itu sendiri yang akan mempelajari peraturan yang sudah ada, dengan melihat berbagai macam pertandingan ataupun melihat video pertandingan. Hal tersebut tidak efektif untuk diajarkan kepada atlet/anak didik. Karena mereka sebelumnya tidak mengetahui peraturan seperti apa yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan dalam suatu pertandingan. Pelatih di sini mempunyai peran yang sangat penting dalam terciptanya atlet yang berpotensi. Pelatih harus memberikan latihan untuk

peraturan pertandingan, sehingga atlet dalam proses belajarnya mempunyai perkembangan dalam memahami peraturan-peraturan yang telah ada.

Hubungan antara pemahaman dengan latihan polo air harus ada, yaitu seorang pelatih adalah orang yang harus benar-benar mengerti, memahami, dan memiliki latar belakang ilmu pengetahuan dengan baik tentang latihan polo air tersebut. Terjadinya hubungan antara pemahaman pelatih dengan latihan yaitu banyak aspek yang memang harus dilatihkan dalam polo air di antaranya latihan terjadinya pelanggaran di mana pelanggaran merupakan bagian penting dalam berlatih dan saat bertanding, oleh sebab itu seorang pelatih harus memiliki pemahaman yang benar-benar dapat menjalankan dan memberikan materi latihan pelanggaran dan peraturan sesuai dengan acuan yang benar agar program dan prestasi yang direncanakan dan ditargetkan dapat mencapai dengan baik tanpa merugikan atlet yang bisa dikarenakan pemberian latihan peraturan dalam pertandingan yang salah atau kurang memahaminya. Dengan demikian, penulis akan meneliti mengenai pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan pertandingan.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka kaitannya dengan penelitian ini dapat disimpulkan pertanyaan penelitian, yaitu: “Seberapa baik tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan?”

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2002), penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Menurut Suharsimi Arikunto (2006), metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung.

#### **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini adalah pemahaman atlet. Pemahaman atlet adalah kemampuan atlet untuk mengetahui seluruh peraturan permainan polo air untuk kemudian diungkapkan kembali dalam bentuk ide-ide dan penerapannya dalam proses latihan dan mengetahui faktor eksternal dan internal yang dapat memengaruhi atlet saat bertanding. Peraturan dalam olahraga adalah peraturan yang mendefinisikan bagaimana suatu olahraga dimainkan. Pengukuran mengenai pemahaman dalam penelitian ini menggunakan tes objektif yang berupa soal pilihan ganda yang berisi mengenai peraturan permainan polo air.

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

## **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2007) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh atlet putra dan putri Polo Air DIY yang berjumlah 40 atlet.

## **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi, 200). Menurut Sugiyono (2007) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh atlet putra dan putri Polo Air DIY yang berjumlah 40 atlet.

## **D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Suharsimi Arikunto (2006), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda (*multiple choice*). Tes pilihan ganda terdiri dari atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dan untuk

melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan yang telah disediakan.

Menurut Mahmud (2011) “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut menurut Mahmud (2011: 186) tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- b. Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- c. Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- d. Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 167) menjelaskan langkah-langkah cara dalam penyusunan tes, urutan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan mengadakan tes.
- b. Mengadakan pembatasan terhadap bahan yang akan dijadikan tes.
- c. Merumuskan tujuan intruksional khusus dari tiap bagian bahan.
- d. Menderetkan semua indikator dalam tabel persiapan yang memuat pula aspek tingkah laku yang terkandung dalam indikator itu.
- e. Menyusun tabel spesifikasi yang memuat pokok materi.
- f. Menuliskan butir-butir soal, didasarkan atas indikator-indikator yang sudah dituliskan pada tabel indikator dan aspek tingkah laku yang dicakup.

Penilaian dalam instrumen tes pilihan ganda (*multiple choice*) pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Komponen-komponen angket sebagai alat pengumpulan data disajikan berupa kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kisi-kisi Tingkat Pemahaman terhadap Peraturan

Variabel	Faktor	Indikator	Tingkat Kognitif						No Butir Soal
			C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	
Pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan	a. Pengertian peraturan permainan	Menjelaskan pengertian peraturan permainan.	√						1
		Menjelaskan tujuan dari adanya peraturan dalam permainan.		√					2
		Menentukan latihan yang dikuasai atlet sebelum latihan permainan/ <i>game</i> .			√				3
	b. Aplikasi peraturan permainan	Menjelaskan pengertian FINA.	√						4
		Menganalisis contoh peraturan permainan dalam soal.				√			5
		Mengklasifikasi pengertian peraturan permainan dalam soal.				√			6
	c. Pengertian pemahaman dan pengetahuan	Menentukan yang bukan termasuk pengertian pemahaman.					√		7
	d. Peraturan permainan polo air	Menentukan yang bukan peraturan permainan polo air.		√					8
	e. Cara mempelajari peraturan permainan	Menentukan cara-cara mempelajari peraturan permainan.		√					9
	f. Bentuk-bentuk peraturan permainan yang mengacu pada FINA Rules ( <i>Waterpolo</i> )	Menentukan yang bukan termasuk pelanggaran dan emosi.	√						10
		Menganalisis pernyataan pada soal.		√					11
		Mengidentifikasi contoh	√						12

		dalam soal.							
		Mengidentifikasi contoh dalam soal.				√			13
		Menentukan yang bukan termasuk latihan meningkatkan pemahaman.	√						14
	g. Faktor penunjang pemahaman peraturan permainan agar mencapai prestasi yang optimal 1. Pelatih 2. Sarana dan prasarana 3. Organisasi 4. Lingkungan 5. Motivasi atlet	Mengidentifikasi contoh dalam soal.			√				15
		Menentukan yang bukan termasuk kriteria pelatih yang baik.	√						16
		Menjelaskan pengertian sarana dan prasarana.			√				17
		Menganalisis hubungan antara pemahaman dengan lingkungan yang mendukung.	√						18
		Mengidentifikasi contoh dalam soal	√						19
		Menjelaskan pengertian motivasi			√				20

Keterangan tingkatan kognitif menurut B. Bloom (1979: 89):

C1 = Pengetahuan

C4 = Analisis

C2 = Pemahaman

C5 = Sintesis

C3 = Aplikasi

C6 = Evaluasi

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada atlet yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- Peneliti mencari data atlet putra dan putri Polo Air DIY.
- Peneliti menentukan jumlah atlet yang menjadi subjek penelitian.
- Peneliti menyebarkan angket kepada responden.

- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- e. Setelah proses pengkodean peneliti melakukan proses pengelolaan data dan analisis data dengan bantuan *software* program *Microsoft Excell 2007* dan *SPSS 16 for Windows*.
- f. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

#### **E. Uji Coba Instrumen**

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Suharsimi Arikunto (2006), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen, mencari pengalaman dan mengetahui realibilitas. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi/*expert judgment*, yaitu: Bapak Agus Supriyanto, M.Si. Uji coba dilakukan pada atlet polo air SMP Budi Mulia Yogyakarta, dengan sampel 28 orang. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

##### **1. Uji Validitas**

Menurut Suharsimi Arikunto (2010) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Suharsimi Arikunto, 2010). Perhitungan validitas menunjukkan



sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Menggunakan rumus Korelasi yang dapat digunakan adalah yang dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut (Suharsimi Arikunto, 2010). Perhitungannya menggunakan SPSS 20.

Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila  $r_{xy} > r_{tab}$  maka item tersebut dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji coba sebelumnya terdapat 1 butir gugur, yaitu butir nomor 8, sehingga terdapat 19 butir valid, tapi dikarenakan butir tersebut hanya ada 1 dalam faktor, maka peneliti mengubah butir tersebut dan melakukan uji coba kembali. Hasil selengkapannya dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2.** Validitas Butir

No	No Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
1	Butir 01	0,858	0,349	Valid
2	Butir 02	0,858	0,349	Valid
3	Butir 03	0,816	0,349	Valid
4	Butir 04	0,375	0,349	Valid
5	Butir 05	0,816	0,349	Valid
6	Butir 06	0,858	0,349	Valid
7	Butir 07	0,858	0,349	Valid
8	Butir 08	0,858	0,349	Valid
9	Butir 09	0,368	0,349	Valid
10	Butir 10	0,372	0,349	Valid
11	Butir 11	0,370	0,349	Valid
12	Butir 12	0,382	0,349	Valid
13	Butir 13	0,382	0,349	Valid
14	Butir 14	0,382	0,349	Valid
15	Butir 15	0,373	0,349	Valid
16	Butir 16	0,429	0,349	Valid
17	Butir 17	0,429	0,349	Valid
18	Butir 18	0,429	0,349	Valid
19	Butir 19	0,577	0,349	Valid
20	Butir 20	0,415	0,349	Valid

(Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 8 halaman 54)

## **2. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2002). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Suharsimi Arikunto, 2010). Hasil penghitungan menggunakan bantuan program SPSS 16.

Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa instrumen reliabel, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,749. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 8 halaman 54.

## **F. Teknik Analisis Data**

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan *mean*, *modus*, *median*, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase

(Sugiyono, 2007). Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Anas Sudijono, 2006)

Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas tiga kriteria, yaitu: tinggi, sedang, rendah. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*, mengacu pada Sutrisno Hadi (1989) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan penilaian acuan patokan (PAP) dalam skala sebagai berikut:

**Tabel 3.** Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	Mean skor + 1SD ke atas	Baik
2	Mean skor – 1SD s/d Mean skor + 1SD	Cukup
3	Mean skor – 1SD ke bawah	Rendah

Keterangan:

*M* : nilai rata-rata (*mean*)

*SD* : *standar deviasi*

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Subjek penelitian ini dilakukan pada seluruh atlet putra dan putri Polo Air DIY yang berjumlah 40 atlet. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 4-10 Februari 2015 dan bertempat di Kolam Renang *Depok Sport Center*.

#### 2. Tingkat Pemahaman Atlet terhadap Peraturan Permainan

Tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan diungkapkan dengan tes pilihan ganda yang berjumlah 20 butir. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS *versi 16.0 for windows*.

Dari analisis data tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan diperoleh skor terendah (*minimum*) 13,0, skor tertinggi (*maksimum*) 20,0, rerata (*mean*) 15,78, nilai tengah (*median*) 16,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 16,0, standar deviasi (SD) 1,72. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.** Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Atlet terhadap Peraturan Permainan

Statistik	
<i>N</i>	40
<i>Mean</i>	15,7750
<i>Median</i>	16,0000
<i>Mode</i>	16,00
<i>Std. Deviation</i>	1,71700
<i>Minimum</i>	13,00
<i>Maximum</i>	20,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan, sebagai berikut:

**Tabel 5.** Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Atlet Polo Air DIY terhadap Peraturan Permainan

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	> 17,49	Baik	6	15%
2	14,06 – 17,49	Cukup	24	60%
3	< 14,06	Rendah	10	25%
<b>Jumlah</b>			<b>40</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan tampak pada gambar berikut:



**Gambar 2.** Diagram Batang Tingkat Pemahaman Atlet Polo Air DIY terhadap Peraturan Permainan

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan berada pada kategori “rendah” sebesar 25% (10 atlet), kategori “cukup” sebesar 60% (24 atlet), dan kategori “baik” sebesar 15% (6 atlet). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 15,78, tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan masuk dalam kategori “cukup”.

Rincian tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan berdasarkan faktor dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 6.** Faktor Pengertian Peraturan Permainan

No	Indikator	Benar	Salah
1	Menjelaskan pengertian peraturan permainan	97,5% (39 atlet)	2,5% (1 atlet)
2	Menjelaskan tujuan dari adanya peraturan dalam permainan	97,5% (39 atlet)	2,5% (1 atlet)
3	Menentukan latihan yang dikuasai atlet sebelum latihan permainan/ <i>game</i>	42,5% (17 atlet)	57,5% (23 atlet)

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa dari indikator menjelaskan pengertian peraturan permainan terdapat 97,5% (39 atlet) menjawab benar dan 2,5% (1 atlet) menjawab salah. Indikator menjelaskan tujuan dari adanya peraturan dalam permainan terdapat 97,5% (39 atlet) menjawab benar dan 2,5% (1 atlet) menjawab salah. Indikator menentukan latihan yang dikuasai atlet sebelum latihan permainan/*game* terdapat 42,5% (17 atlet) menjawab benar dan 57,5% (23 atlet) menjawab salah.

**Tabel 7.** Faktor Aplikasi Peraturan Permainan

No	Indikator	Benar	Salah
1	Menjelaskan pengertian FINA	60% (24 atlet)	40% (16 atlet)
2	Menganalisis contoh peraturan permainan dalam soal	77,5% (31 atlet)	22,5% (9 atlet)
3	Mengklasifikasi pengertian peraturan permainan dalam soal	100% (40 atlet)	0% (0 atlet)

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa dari indikator menjelaskan pengertian FINA terdapat 60% (24 atlet) menjawab benar dan 40% (16 atlet) menjawab salah. Indikator menganalisis contoh peraturan permainan dalam soal terdapat 77,5% (31 atlet) menjawab benar dan 22,5% (9 atlet) menjawab salah. Indikator mengklasifikasi pengertian peraturan permainan dalam soal terdapat 100% (40 atlet) menjawab benar dan 0% (0 atlet) menjawab salah.

**Tabel 8.** Faktor Pengertian Pemahaman dan Pengetahuan

No	Indikator	Benar	Salah
1	Menentukan yang bukan termasuk pengertian pemahaman	97,5% (39 atlet)	2,5% (1 atlet)

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa dari indikator menentukan yang bukan termasuk pengertian pemahaman terdapat 97,5% (39 atlet) menjawab benar dan 2,5% (1 atlet) menjawab salah.

**Tabel 9.** Faktor Peraturan Permainan Polo Air

No	Indikator	Benar	Salah
1	Menentukan yang bukan peraturan permainan polo air	57,5% (23 atlet)	42,5% (17 atlet)

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa dari indikator Menentukan yang bukan peraturan permainan polo air terdapat 57,5% (23 atlet) menjawab benar dan 42,5% (17 atlet) menjawab salah.

**Tabel 10.** Faktor Cara Mempelajari Peraturan Permainan

No	Indikator	Benar	Salah
1	Menentukan cara-cara mempelajari peraturan permainan	42,5% (17 atlet)	57,5% (23 atlet)

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa dari indikator menentukan cara-cara mempelajari peraturan permainan terdapat 42,5% (17 atlet) menjawab benar dan 57,5% (23 atlet) menjawab salah.

**Tabel 11.** Faktor Bentuk-bentuk Peraturan Permainan yang Mengacu pada *FINA Rules (Waterpolo)*

No	Indikator	Benar	Salah
1	Menentukan yang bukan termasuk pelanggaran dan emosi.	87,5% (35 atlet)	12,5% (5 atlet)
2	Menganalisis pernyataan pada soal.	100% (40 atlet)	0% (0 atlet)
3	Mengidentifikasi contoh dalam soal.	100% (40 atlet)	0% (0 atlet)
4	Mengidentifikasi contoh dalam soal.	90% (36 atlet)	10% (4 atlet)
5	Menentukan yang bukan termasuk latihan meningkatkan pemahaman.	70% (28 atlet)	30% (12 atlet)

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa indikator menentukan yang bukan termasuk pelanggaran dan emosi terdapat 87,5% (35 atlet) menjawab benar dan 12,5% (5 atlet) menjawab salah. Indikator menganalisis pernyataan pada soal 100% (40 atlet) menjawab benar dan 0% (0 atlet) menjawab salah. Indikator mengidentifikasi contoh dalam soal 100% (40 atlet) menjawab benar dan 0% (0 atlet) menjawab salah. Indikator menentukan yang bukan termasuk latihan meningkatkan pemahaman terdapat 70% (28 atlet) menjawab benar dan 30% (12 atlet) menjawab salah.

**Tabel 12.** Faktor Penunjang Pemahaman Peraturan Permainan Agar Mencapai Prestasi yang Optimal

No	Indikator	Benar	Salah
1	Mengidentifikasi contoh dalam soal.	75% (30 atlet)	25% (10 atlet)
2	Menentukan yang bukan termasuk kriteria pelatih yang baik.	95% (38 atlet)	5% (2 atlet)
3	Menjelaskan pengertian sarana dan prasarana.	75% (30 atlet)	25% (10 atlet)
4	Menganalisis hubungan antara pemahaman dengan lingkungan yang mendukung.	65% (26 atlet)	35% (14 atlet)
5	Mengidentifikasi contoh dalam soal	62,5% (25 atlet)	37,5% (15 atlet)
6	Menjelaskan pengertian motivasi	85% (34 atlet)	15% (6 atlet)



Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa dari indikator mengidentifikasi contoh dalam soal terdapat 75% (30 atlet) menjawab benar dan 25% (10 atlet) menjawab salah. Indikator menentukan yang bukan termasuk kriteria pelatih yang baik terdapat 95% (38 atlet) menjawab benar dan 5% (2 atlet) menjawab salah. Indikator menjelaskan pengertian sarana dan prasarana terdapat 75% (30 atlet) menjawab benar dan 25% (10 atlet) menjawab salah. Indikator menganalisis hubungan antara pemahaman dengan lingkungan yang mendukung terdapat 65% (26 atlet) menjawab benar dan 35% (14 atlet) menjawab salah. Indikator mengidentifikasi contoh dalam soal terdapat 62,5% (25 atlet) menjawab benar dan 37,5% (15 atlet) menjawab salah. Indikator menjelaskan pengertian motivasi terdapat 85% (34 atlet) menjawab benar dan 15% (6 atlet) menjawab salah.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan masuk dalam kategori “cukup”. Dapat dilihat di data penelitian, ada beberapa atlet yang baru bergabung latihan dalam 2 tahun terakhir. Itupun ada beberapa juga yang sudah mengikuti pertandingan baik tingkat junior maupun senior. Karena pengalaman dan lamanya proses latihan juga berpengaruh terhadap atlet untuk mempelajari bagaimana peraturan-peraturan permainan polo air. Seorang atlet diharuskan memahami peraturan permainan dengan baik, agar atlet tidak membuat kesalahan fatal yang dapat menyebabkan pemain itu

melanggar peraturan dan dapat merugikan atlet itu sendiri. Atlet polo air DIY ada yang sudah memahami peraturan permainan, namun masih ada yang belum begitu memahami. Hal ini dikarenakan peraturan permainan pada atlet tidak disosialisasikan secara baik. Atlet-atlet itu sendiri yang akan mempelajari peraturan yang sudah ada, dengan melihat berbagai macam permainan ataupun melihat video permainan. Menurut penulis, hal tersebut tidak efektif untuk diajarkan kepada atlet/anak didik. Karena mereka sebelumnya tidak mengetahui peraturan seperti apa yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan dalam suatu permainan. Pelatih sendiri mempunyai peran yang sangat penting dalam terciptanya prestasi atlet yang maksimal. Pelatih harus memberikan penjelasan tentang peraturan permainan, sehingga atlet dalam proses belajarnya mempunyai perkembangan dalam memahami peraturan-peraturan yang telah ada. Namun dalam kenyataannya, pelatih jarang sekali mengajarkan tentang peraturan permainan, pada saat latihan sendiri lebih ditekankan pada latihan fisik, teknik, dan bermain atau *game*. Sangat disayangkan jika pelatih kurang memperhatikan aspek kognitif dalam hal ini pemahaman tentang peraturan permainan polo air ketika proses latihan berlangsung. Atlet hanya mendapat materi yang bersifat praktek atau mengarah ke aspek psikomotor saja, sedangkan pengetahuan atau intelegensi atlet kurang dikembangkan. Akibatnya pemahaman atlet mengenai peraturan permainan kurang maksimal. Seorang atlet tidak hanya dituntut untuk dapat menguasai teknik dengan baik saja, akan tetapi atlet juga harus mempunyai jiwa sportivitas yang tinggi, salah satunya

tidak melakukan pelanggaran dalam permainan yang dapat merugikan atlet, tim secara menyeluruh, lawan, dan bahkan kerugian yang lain.

Pelatih yang baik, yaitu orang yang harus benar-benar mengerti, memahami, dan memiliki latar belakang ilmu pengetahuan dengan baik tentang permainan polo air. Pelatih harus mengetahui banyak aspek yang memang harus dilatihkan dalam polo air, di antaranya terjadinya pelanggaran di mana pelanggaran merupakan bagian penting dalam berlatih dan saat bertanding. Seorang pelatih harus memiliki pemahaman yang benar-benar dapat menjalankan dan memberikan materi latihan tentang peraturan sesuai dengan acuan yang benar agar program dan prestasi yang direncanakan/ditargetkan dapat tercapai dengan baik tanpa merugikan atlet yang dikarenakan pemberian latihan peraturan dalam permainan yang salah sehingga atlet kurang memahaminya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan berada pada kategori “rendah” sebesar 25% (10 atlet), kategori “cukup” sebesar 60% (24 atlet), dan kategori “baik” sebesar 15% (6 atlet). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 15,78, tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan masuk dalam kategori “cukup”.

#### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dengan diketahui tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman atlet polo air di tempat lain.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pemahaman atlet terhadap peraturan permainan.
3. Atlet Polo air DIY dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki pemahaman peraturan permainan.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Pengambilan data akan lebih baik lagi seandainya disertai dengan menggunakan wawancara dan disertai triangulasi data atau keabsahan data.
2. Penelitian ini hanya membahas tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan, akan lebih baik apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut.

### **D. Saran-saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pemahaman atlet polo air DIY terhadap peraturan permainan dengan menggunakan metode lain.
3. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini agar lebih diperbaiki lagi.

## DAFTAR PUSTAKA


- Ade Ryan. (2014). Pemahaman Pelatih Klub Bolabasket di Kabupaten Sleman Terhadap Latihan Konsentrasi. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anneahira. (2010). *Lingkungan*. <http://www.docstoc.com/docs/51335070/pengertian-lingkungan>. diakses pada hari Selasa, 2 Desember 2014.
- Bloom, Benjamin S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective: The Clasification of Educationa Goals*. London. Longman Group Limited.
- Bimo Walgito. (1993). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta: FIK UNY. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Faisal Nizbah. (2013). *Pengertian Pemahaman*. Dalam <http://faisalnizbah.blogspot.com.2013/08/pengertian-pemahaman.html>, diakses pada hari Selasa, 2 Desember 2014.
- FINA. (2013). *Water Polo Rules 2013-2017*.
- Harjanto. (1997). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harsuki. (2003). *Perkembangan Olahraga Terkini*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mikanda Rahmani. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Ormrod. (2008). *Motivasi*. <http://www.docstoc.com/docs/51335070/pengertian-motivasi>. diakses pada hari Selasa, 2 Desember 2014.
- R. Ibrahim. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rofei. (2011). *Pengertian Pemahaman Menurut Para Ahli*. Dalam <http://akmapala09.blogspot.com/2011/10/pengertian-pemahaman-menurut-para-ahli.html>, diakses pada hari Selasa, 2 Desember 2014).
- Sardiman. (1996). *Sehat, Bugar, dan Petunjuk Praktis Berolahraga yang Benar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Singgih D. Gunarsa. (1996). *Psikologi Olahraga Teori dan Praktik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Siswanto, H.B. (2005). *Pengantar Manajemen*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. (1978). *Ilmu Coaching Umum*. (diktat). Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Managemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sukadiyanto. (2002). *Metode Melatih Fisik Petenis*. Yogyakarta: FIK UNY.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Pengantar Terori dan Metodologi melatih Fisik*. Bandung: CV Lubuk Agung.
- Sutrisno Hadi. (1989). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai Dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syamrilaode. (2011). *Sarana dan Prasarana*. <http://www.docstoc.com/docs/51335070/pengertian-Sarana-dan-Prasarana>. diakses pada hari Selasa, 2 Desember 2014.

# LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Keterangan Uji Coba dari SMP Budi Mulia Yogyakarta



www.budimulia-dua.yogyakarta.sch.id

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 2646/SMP.BMD/I/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

nama	: Tien Tresnasih Utari, SE.
jabatan	: Kepala SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta,
alamat	: Jl. Raya Tajem, Wedomartani, Sleman, Yogyakarta

menerangkan bahwa :

nama	: Octi Linda Setyowati,
NIM	: 11602241090,
Program Studi	: S-1 / Pendidikan Kepelatihan Olahraga,
Jurusan	: Pendidikan Olahraga (POR)
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.


Benar-benar telah melaksanakan tugas penelitian dalam rangka tugas akhir (skripsi) dengan judul "PEMAHAMAN ATLET POLO AIR DIY TERHADAP PERATURAN PERTANDINGAN".

Adapun pelaksanaan penelitian tersebut dilakukan pada tanggal 6 Januari 2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Januari 2015


Kepala Sekolah,



Tien Tresnasih Utari, SE.

Parijen, Wedomartani, Ngemplak Sleman, Yogyakarta  
Telp. : +62-274-446 2770-2, Fax. : +62-274-446 2773 Email : smp@budimulia-dua.sch.id

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

---

Nomor : 048/UN.34.16/TP/2015  
Lamp. : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

03 Februari 2015

Yth : Pengelola Kolam Renang Depok Sport Center


Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Octi Linda Setyowati  
NIM : 11602241090  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga (PKO)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 4 Februari s.d 10 Februari 2015  
Tempat/obyek : Kolam renang Depok Sport Center / Polo Air DIY  
Judul Skripsi : Pemahaman Atlet Polo Air DIY Terhadap Peraturan Pertandingan

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

  
Dekan,  
  
Dr. Rumanis Agus Sudarmo, M.S.  
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :  
1. Kaprodi PKO  
2. Pembimbing TAS  
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 3. Surat Permohonan *Expert Judgement*

Hal : Permohonan *Expert Judgement*

Lampiran : 1 Bundel Angket

Kepada : Yth. Agus Supriyanto, S.Pd, M.Si

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Nama : Octi Linda Setyowati

NIM : 11602241090

Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga


Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan *Expert Judgement* validitas angket tugas akhir skripsi saya dengan judul "Pemahaman Atlet Polo Air DIY Terhadap Peraturan Pertandingan".

Demikian permohonan ini, besar harapan saya Bapak untuk berkenan dengan permohonan ini. Atas permohonan dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 16 Desember 2014


Mengetahui,

Pembimbing



Prof. Dr. FX Sugiyanto M.Pd

NIP. 19560315 197903 1 006



Octi Linda Setyowati

NIM. 11602241090

Lampiran 4. Persetujuan *Expert Judgment*

**SURAT PERSETUJUAN *EXPERT JUDGMENT***

Yang berandatangan di bawah ini:

Nama : Agus Supriyanto, S.Pd.,M.Si  
Unit Kerja : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY  
Bidang Keahlian : Kepeleatihan Renang dan Psikologi Perkembangan

Menerangkan bahwa angket penelitian tugas akhir skripsi sandra:

Nama : Octi Linda Setyowati  
NIM : 11602241090  
Judul skripsi : Pemahaman Atlet Polo Air DIY Terhadap Peraturan Pertandingan

Telah menemahi persyaratan sebagai angket yang layak untuk diuji di lapangan.

Yogyakarta, 17 Desember 2014  
Expert Judgment,  
  
Agus Supriyanto, S.Pd.,M.Si  
NIP. 19800818 200212 1 002

Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian



**DEPOK SPORTS CENTER**

Jl. Seturan-Kledokan Kav. 4 Yogyakarta  
Telp. (0274) 433.2569, 433.2570

No. : 033/DSC/II/2015  
Lamp : -  
Hal : Persetujuan Permohonan Penelitian

Kepada Yth.  
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.  
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY  
Di tempat

Dengan Hormat,

Menanggapi surat permohonan penelitian yang disampaikan oleh pihak manajemen kampus UNY kepada Manajemen DEPOK SPORTS CENTER No : 048 / UN.34.16 /PP/2015, maka dengan surat ini kami menyampaikan bahwa kami telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa :

NAMA	: OCTI LINDA SETYOWATI
NO.MHS	: 11602241090
PROGRAM STUDI	: PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
JUDUL SKRIPSI	: PEMAHAMAN ATLET POLO AIR DIY TERHADAP PERATURAN PERTANDINGAN
OBYEK	: KOLAM RENANG DSC/POLO AIR DIY

Untuk dapat melakukan penelitian di dalam manajemen perusahaan kami.

Demikian surat persetujuan ini dapat kami sampaikan.

Semoga surat ini dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Februari 2015

MENGETAHUI,  
Manajemen DSC



**MAKLON HATTI, SE**  
MANAGER

## Lampiran 6. Instrumen Ujicoba

Dengan Hormat,

Kepada siswa-siswi SMP/SMA Internasional Budi Mulia Dua Yogyakarta untuk berpartisipasi membantu kami dalam uji coba instrumen penelitian, dengan mengisi angket di bawah ini sesuai yang saudara inginkan dan kenyataan yang saudara ketahui.

Atas partisipasi saudara diucapkan banyak terimakasih.

Peneliti,

Octi Linda Setyowati

- A. Data Diri
  - a. Nama Lengkap :
  - b. Jenis Kelamin :
- B. Petunjuk Pengisian
  - a. Pilihlah jawaban a, b, c atau d dengan menggunakan (X) pada pilihan jawaban yang dipilih.
  - b. Setiap pertanyaan diharapkan tidak ada yang kosong.
  - c. Bila telah selesai mengisi lembar tes, harap segera dikembalikan.
- 1. Berikut adalah beberapa pengertian dari peraturan pertandingan olahraga, kecuali ....
  - a. Sesuatu yang telah ditetapkan dan harus ditaati dalam sebuah pertandingan.
  - b. Sesuatu yang telah ditetapkan dan tidak ditaati dalam sebuah pertandingan.
  - c. Bila melanggar tindakan yang seharusnya ditaati, akan mendapatkan sanksi.
  - d. Peraturan yang mendefinisikan bagaimana suatu olahraga dimainkan.
- 2. Tujuan dari *game* pada saat latihan adalah ....
  - a. Agar memiliki waktu latihan yang lama.
  - b. Agar mempunyai tembakan yang baik.
  - c. Belajar mengenal peraturan pertandingan selama *game* berjalan.
  - d. Untuk menunjukkan kemampuan individual yang dimilikinya.

3. Agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam latihan *game* seorang atlet harus melakukan ...
  - a. Latihan pemanasan yang cukup.
  - b. Kebiasaan-kebiasaan yang sering dilakukan sebelum latihan.
  - c. Latihan *game* yang baik dan serius agar menyerupai sebuah pertandingan.
  - d. Latihan pendinginan yang cukup
4. *Federation Internationale de Natation* adalah induk organisasi renang dunia yang disingkat menjadi. . .
  - a. FINA
  - b. FIA
  - c. FIDN
  - d. FIN
5. Peraturan dalam pertandingan olahraga yang mendefinisikan bagaimana suatu olahraga dimainkan, jika tidak ada peraturan maka yang akan terjadi adalah ....
  - a. Tidak mendapatkan sanksi
  - b. Dapat diatur
  - c. Dapat dikendalikan
  - d. Bertindak sewenang-wenang
6. Sesuatu yang dibuat dan telah disepakati untuk ditaati dalam sebuah pertandingan adalah ...
  - a. Undang-undang
  - b. Peraturan pertandingan
  - c. Syarat
  - d. Visi & misi
7. Yang bukan termasuk indikator pengertian pemahaman adalah ....
  - a. Menerangkan
  - b. Menafsirkan
  - c. Menyimpulkan
  - d. Mengarang
8. Berikut merupakan contoh peraturan dalam pertandingan polo air, kecuali ....
  - a. Didalam bench terdapat 6 pemain cadangan
  - b. Pelatih boleh berjalan lebih dari 5 meter (garis kuning)
  - c. Setiap babak diperbolehkan timeout sebanyak 1x
  - d. Kipper harus memakai topi no 1 (atau no 13 sebagai kipper pengganti)
9. Yang bukan termasuk cara mempelajari peraturan pertandingan adalah ...
  - a. Melihat video
  - b. Membaca buku peraturan polo air
  - c. Mendengarkan
  - d. Melihat dan mempraktekannya
10. Pada saat membelakangi, pemain *center* tidak sengaja menyikut pemain *back* sampai hidungnya berdarah. Ini merupakan tindakan ....
  - a. Pelanggaran biasa

- b. Emosi
  - c. Kesengajaan
  - d. Berkelahi
11. Yang bukan termasuk pelanggaran adalah ....
- a. Pemain dengan sengaja menendang lawan dan diketahui oleh wasit.
  - b. Terjadi *body contact* yang menimbulkan luka berdarah sesama pemain.
  - c. Gol disahkan apabila posisi *fouled* berada tepat di 5 meter tanpa memutar bola.
  - d. Pemain yang sudah dikeluarkan 2 kali masih diperbolehkan bermain.
12. Pada saat latihan seorang atlet terbiasa melakukan hal-hal yang menguntungkan, namun itu sebenarnya tidak baik. Contohnya, menarik celana renang pada saat mengejar lawan. Tindakan tersebut adalah....
- a. Tetap melakukan karena tidak diketahui oleh wasit.
  - b. Tindakan yang diajarkan pelatih kepada atletnya.
  - c. Kebiasaan yang seharusnya diubah agar menjadikan contoh yang baik untuk yang lain.
  - d. Tindakan yang diperbolehkan saat berada didalam air.
13. Saat mengalami ketinggalan skor yang cukup jauh, apakah yang seharusnya dilakukan oleh seorang kapten....
- a. Memarahi teman-temannya karena bermain tidak memuaskan.
  - b. Memberikan motivasi dan membuat suasana menjadi menyenangkan.
  - c. Membiarkan teman-temannya bertanding.
  - d. Bermain sendiri tanpa menghiraukan teman-temannya.
14. Berikut yang bukan merupakan latihan untuk meningkatkan pemahaman atlet terhadap peraturan pertandingan adalah ....
- a. Berlatih untuk mengubah kebiasaan.
  - b. Berlatih memelihara fokus.
  - c. Memikirkan hal agar dapat melakukan pelanggaran terhadap lawan.
  - d. Latihan melalui game.
15. Seseorang yang memiliki kemampuan profesional untuk membantu mengungkapkan potensi olahragawan menjadi kemampuan yang nyata secara optimal dalam waktu yang relative singkat adalah ...
- a. Dosen
  - b. Pelatih
  - c. Guru
  - d. Instruktur
16. Yang bukan termasuk kriteria pelatih yang baik adalah ....
- a. Mempunyai badan sehat, tampan dan pintar
  - b. Kemampuan dan keterampilan cabang olahraga yang dibina
  - c. Pengetahuan dan pengalaman di bidangnya
  - d. Memiliki moral dan sikap kepribadian yang baik



17. Sarana dan prasarana adalah salah satu faktor pendukung yang mempengaruhi kegiatan pembinaan prestasi olahraga, berikut yang merupakan sarana dan prasarana pertandingan polo air adalah ....
  - a. Gawang, bola, topi polo air
  - b. Ikat pinggang, bola, kacamata renang
  - c. Topi, kacamata renang, baju renang
  - d. Kolam renang, tali lintasan, kacamata renang
18. Dalam memahami sebuah peraturan pertandingan, atlet dipengaruhi juga oleh faktor lingkungan. Faktor lingkungan yang dimaksud adalah ...
  - a. Lingkungan sekolah
  - b. Lingkungan masyarakat
  - c. Lingkungan atlet berlatih
  - d. Lingkungan keluarga
19. Suara penonton dan emosi lawan saat pertandingan hampir selesai atau skorimbang membuat konsentrasi atlet menurun, peran pelatih saat itu adalah ....
  - a. Membiarkan atletnya karena waktu hampir habis.
  - b. Menekan atletnya untuk menang.
  - c. Meninggalkan bench atlet karena tidak puas dengan hasilnya.
  - d. Memiliki moral dan sikap kepribadian yang baik untuk memotivasi atletnya.
20. Sesuatu yang menghidupkan, mengarahkan dan mempertahankan perilaku adalah pengertian dari...
  - a. Motivasi
  - b. Relaksasi
  - c. Visualisasi
  - d. *Goal-setting*

## Lampiran 7. Data Uji Coba

[illegible]

Lampiran 8. Validitas dan Reliabilitas

### VALIDITAS

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR1	33.1071	66.247	.858	.728
BUTIR2	33.1071	66.247	.858	.728
BUTIR3	33.1429	66.127	.816	.728
BUTIR4	33.0357	70.036	.375	.745
BUTIR5	33.1429	66.127	.816	.728
BUTIR6	33.1071	66.247	.858	.728
BUTIR7	33.1071	66.247	.858	.728
BUTIR8	33.1071	66.247	.858	.728
BUTIR9	33.0357	70.332	.368	.746
BUTIR10	33.0714	69.772	.372	.744
BUTIR11	33.0714	69.772	.370	.744
BUTIR12	33.0357	69.739	.382	.743
BUTIR13	33.0357	69.739	.382	.743
BUTIR14	33.0357	69.739	.382	.743
BUTIR15	33.0000	70.296	.373	.745
BUTIR16	33.1071	68.914	.429	.740
BUTIR17	33.1071	68.914	.429	.740
BUTIR18	33.1071	68.914	.429	.740
BUTIR19	33.0000	69.259	.577	.741
BUTIR20	33.1429	68.794	.415	.740
total	16.9643	17.962	1.000	.899

Keterangan:  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}} (df 28; 0,05 = 0,361) = \text{valid}$

### RELIABILITAS

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.749	21

Lampiran 9. Tabel r

<b>Tabel r <i>Product Moment</i></b>											
<b>Pada Sig.0,05 (<i>Two Tail</i>)</b>											
<b>N</b>	<b>r</b>	<b>N</b>	<b>r</b>	<b>N</b>	<b>r</b>	<b>N</b>	<b>r</b>	<b>N</b>	<b>r</b>	<b>N</b>	<b>r</b>
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

## Lampiran 10. Instrumen Penelitian

Dengan Hormat,

Kepada seluruh atlet putra & putri Polo air DIY untuk berpartisipasi membantu kami dalam penelitian, dengan mengisi angket di bawah ini sesuai yang saudara inginkan dan kenyataan yang saudara peroleh di klub/tim yang bersangkutan.

Atas partisipasi saudara diucapkan banyak terimakasih.

Peneliti,

Octi Linda Setyowati

### A. Data Diri

- a. Nama Lengkap :
- b. Jenis Kelamin :

### B. Petunjuk Pengisian

- a. Pilihlah jawaban a, b, c atau d dengan menggunakan (X) pada pilihan jawaban yang dipilih.
  - b. Setiap pertanyaan diharapkan tidak ada yang kosong.
  - c. Bila telah selesai mengisi lembar tes, harap segera dikembalikan.
1. Berikut adalah beberapa pengertian dari peraturan pertandingan olahraga, kecuali ....
    - a. Sesuatu yang telah ditetapkan dan harus ditaati dalam sebuah pertandingan.
    - b. Sesuatu yang telah ditetapkan dan tidak ditaati dalam sebuah pertandingan.
    - c. Bila melanggar tindakan yang seharusnya ditaati, akan mendapatkan sanksi.
    - d. Peraturan yang mendefinisikan bagaimana suatu olahraga dimainkan.
  2. Tujuan dari *game* pada saat latihan adalah ....
    - a. Agar memiliki waktu latihan yang lama.
    - b. Agar mempunyai tembakan yang baik.
    - c. Belajar mengenal peraturan pertandingan selama *game* berjalan.
    - d. Untuk menunjukkan kemampuan individual yang dimilikinya.
  3. Agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam latihan *game* seorang atlet harus melakukan ...

- a. Latihan pemanasan yang cukup.
  - b. Kebiasaan-kebiasaan yang sering dilakukan sebelum latihan.
  - c. Latihan *game* yang baik dan serius agar menyerupai sebuah pertandingan.
  - d. Latihan pendinginan yang cukup
4. *Federation Internationale de Natation* adalah induk organisasi renang dunia yang disingkat menjadi. . .
- a. FINA
  - b. FIA
  - c. FIDN
  - d. FIN
5. Peraturan dalam pertandingan olahraga yang mendefinisikan bagaimana suatu olahraga dimainkan, jika tidak ada peraturan maka yang akan terjadi adalah ....
- a. Tidak mendapatkan sanksi
  - b. Dapat diatur
  - c. Dapat dikendalikan
  - d. Bertindak sewenang-wenang
6. Sesuatu yang dibuat dan telah disepakati untuk ditaati dalam sebuah pertandingan adalah ...
- a. Undang-undang
  - b. Peraturan pertandingan
  - c. Syarat
  - d. Visi & misi
7. Yang bukan termasuk indikator pengertian pemahaman adalah ....
- a. Menerangkan
  - b. Menafsirkan
  - c. Menyimpulkan
  - d. Mengarang
8. Berikut merupakan contoh peraturan dalam pertandingan polo air, kecuali ....
- a. Penalti dilakukan pada garis 5 meter (garis kuning)
  - b. Pelatih tidak boleh berjalan lebih dari 5 meter (garis kuning)
  - c. Setiap babak diperbolehkan timeout sebanyak 2x
  - d. Pemain yang sudah dikeluarkan 3x harus diganti dan tidak diperbolehkan bermain lagi
9. Yang bukan termasuk cara mempelajari peraturan pertandingan adalah ...
- a. Melihat video
  - b. Membaca buku peraturan polo air
  - c. Mendengarkan
  - d. Melihat dan mempraktekannya
10. Pada saat membelakangi, pemain *center* tidak sengaja menyikut pemain *back* sampai hidungnya berdarah. Ini merupakan tindakan ....
- a. Pelanggaran biasa
  - b. Emosi

- c. Kesengajaan
  - d. Berkelahi
11. Yang bukan termasuk pelanggaran adalah ....
    - a. Pemain dengan sengaja menendang lawan dan diketahui oleh wasit.
    - b. Terjadi *body contact* yang menimbulkan luka berdarah sesama pemain.
    - c. Gol disahkan apabila posisi *fould* berada tepat di 5 meter tanpa memutar bola.
    - d. Pemain yang sudah dikeluarkan 2kali masih diperbolehkan bermain.
  12. Pada saat latihan seorang atlet terbiasa melakukan hal-hal yang menguntungkan, namun itu sebenarnya tidak baik. Contohnya, menarik celana renang pada saat mengejar lawan. Tindakan tersebut adalah....
    - a. Tetap melakukan karena tidak diketahui oleh wasit.
    - b. Tindakan yang diajarkan pelatih kepada atletnya.
    - c. Kebiasaan yang seharusnya dirubah agar menjadikan contoh yang baik untuk yang lain.
    - d. Tindakan yang diperbolehkan saat berada didalam air.
  13. Saat mengalami ketinggalan skor yang cukup jauh, apakah yang seharusnya dilakukan oleh seorang kapten....
    - a. Memarahi teman-temannya karena bermain tidak memuaskan.
    - b. Memberikan motivasi dan membuat suasana menjadi menyenangkan.
    - c. Membiarkan teman-temannya bertanding.
    - d. Bermain sendiri tanpa menghiraukan teman-temannya.
  14. Berikut yang bukan merupakan latihan untuk meningkatkan pemahaman atlet terhadap peraturan pertandingan adalah ....
    - a. Berlatih untuk mengubah kebiasaan.
    - b. Berlatih memelihara fokus.
    - c. Memikirkan hal agar dapat melakukan pelanggaran terhadap lawan.
    - d. Latihan melalui game.
  15. Seseorang yang memiliki kemampuan profesional untuk membantu mengungkapkan potensi olahragawan menjadi kemampuan yang nyata secara optimal dalam waktu yang relative singkat adalah ...
    - a. Dosen
    - b. Pelatih
    - c. Guru
    - d. Instruktur
  16. Yang bukan termasuk kriteria pelatih yang baik adalah ....
    - a. Mempunyai badan sehat, tampan dan pintar
    - b. Kemampuan dan keterampilan cabang olahraga yang dibina
    - c. Pengetahuan dan pengalaman di bidangnya
    - d. Memiliki moral dan sikap kepribadian yang baik
  17. Sarana dan prasarana adalah salah satu faktor pendukung yang mempengaruhi kegiatan pembinaan prestasi olahraga, berikut yang merupakan sarana dan prasarana pertandingan polo air adalah ....

- a. Gawang, bola, topi polo air
  - b. Ikat pinggang, bola, kacamata renang
  - c. Topi, kacamata renang, baju renang
  - d. Kolam renang, tali lintasan, kacamata renang
18. Dalam memahami sebuah peraturan pertandingan, atlet dipengaruhi juga oleh faktor lingkungan. Faktor lingkungan yang dimaksud adalah ...
- a. Lingkungan sekolah
  - b. Lingkungan masyarakat
  - c. Lingkungan atlet berlatih
  - d. Lingkungan keluarga
19. Suara penonton dan emosi lawan saat pertandingan hampir selesai atau skorimbang membuat konsentrasi atlet menurun, peran pelatih saat itu adalah ....
- a. Membiarkan atletnya karena waktu hampir habis.
  - b. Menekan atletnya untuk menang.
  - c. Meninggalkan bench atlet karena tidak puas dengan hasilnya.
  - d. Memiliki moral dan sikap kepribadian yang baik untuk memotivasi atletnya.
20. Sesuatu yang menghidupkan, mengarahkan dan mempertahankan perilaku adalah pengertian dari...
- a. Motivasi
  - b. Relaksasi
  - c. Visualisasi
  - d. *Goal-setting*



Lampiran 11. Data Penelitian

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total	Pendidikan/ Kelas	Lama Latihan
1	Isra	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	SMP/3	4 tahun
2	Fadhil	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16	SMP/3	4 tahun
3	Hendra	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	14	SMA/1	3 tahun
4	Shafa	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	15	SMP/3	3 tahun
5	Restu	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	16	SMA/1	4 tahun
6	Vita	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	15	SMP/3	3 tahun
7	Yurna	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	14	SMP/2	2 tahun
8	Kevin	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	13	SMP/1	6 bulan
9	Andreas	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	SMP/3	3 tahun
10	Naga	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	15	SMP/2	2 tahun
11	Ardhi	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	13	SMP/3	3 tahun
12	Arief	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	15	SMP/3	2 tahun
13	Harry	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	16	SMA/1	3 tahun
14	Hera	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	16	SMA/2	3 tahun
15	Krisan	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	SMP/3	3 tahun
16	Yose	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	SMA/1	4 tahun
17	Pandu	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	SMP/3	1 tahun
18	Ayuri	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	SMP/2	2 tahun
19	Eko	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	SMA/1	4 tahun
20	Ricky	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	13	SMP/2	1 tahun
21	Diki	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	SMP/3	2 tahun
22	Diko	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	16	SMP/2	2 tahun
23	Justin	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16	SMP/3	2 tahun

24	Fasa	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	SMP/3	2 tahun	
25	Icha	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14	SMP/1	10 bulan	
26	Cici	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	15	SMP/1	1 tahun
27	Arsal	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	16	SMP/2	2 tahun
28	Vaerina	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	SMP/3	3 tahun
29	Ivana	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	SMP/2	1 tahun
30	Renza	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	18	SMA/1	4 tahun
31	Via	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	14	SMP/3	2 tahun
32	Ames	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17	SMP/3	3 tahun
33	Khansa	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	16	SMA/1	2 tahun
34	Asa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	SMA/1	4 tahun
35	Rivan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	15	SMP/3	2 tahun
36	Bintang	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	SMA/1	4 tahun
37	Dida	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	SMP/3	1 tahun
38	Adhi	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	14	SMP/3	1 tahun
39	Sulthan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	16	SMP/3	2 tahun
40	Titha	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	SMA/1	2 tahun
Total		39	39	17	24	31	40	39	23	17	35	40	40	36	28	30	38	30	26	25	34	631		

## Lampiran 12. Deskriptif Statistik

### Statistics

Tingkat Pemahaman

N	Valid	40
	Missing	0
Mean		15.7750
Median		16.0000
Mode		16.00
Std. Deviation		1.71700
Minimum		13.00
Maximum		20.00
Sum		631.00

### Tingkat Pemahaman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	4	10.0	10.0	10.0
	14	6	15.0	15.0	25.0
	15	6	15.0	15.0	40.0
	16	13	32.5	32.5	72.5
	17	5	12.5	12.5	85.0
	18	3	7.5	7.5	92.5
	19	2	5.0	5.0	97.5
	20	1	2.5	2.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

### Lampiran 13. Peraturan Permainan Polo Air

Peraturan pertandingan polo air di Indonesia mengacu pada peraturan yang sudah ada pada *Federation Internationale de Natation* (FINA). Hanya saja memiliki perubahan yang tentunya dibatasi dengan sarana dan prasarana yang ada dan dimiliki Indonesia. Adapun peraturan pertandingan resmi yang telah ditetapkan sesuai FINA (2013-2017) adalah sebagai berikut:

- a. WP 1 Permainan & Peralatan
- b. WP 2 Gawang
- c. WP 3 Bola
- d. WP 4 Topi
- e. WP 5 Tim dan Pemain Pengganti
- f. WP 6 Pejabat
- g. WP 7 Wasit
- h. WP 8 Hakim Goal
- i. WP 9 Pengatur Waktu
- j. WP 10 Sekretaris
- k. WP 11 Durasi Permainan
- l. WP 12 *Timeout*
- m. WP 13 Permulaan Permainan
- n. WP 14 *Skoring*
- o. WP 15 Terjadinya Gol
- p. WP 16 Lemparan Gol
- q. WP 17 Lemparan Pojok
- r. WP 18 *Passing*
- s. WP 19 Lemparan Panduan
- t. WP 20 Pelanggaran Biasa
- u. WP 21 Pelanggaran Keluar (*personal fault*)
- v. WP 22 Pelanggaran Penalti
- w. WP 23 Lemparan Penalti
- x. WP 24 Pelanggaran Pemain
- y. WP 25 Kecelakaan, Cedera, dan Penyakit

Berikut dijelaskan peraturan pertandingan polo air:

#### **a. WP 1 Permainan dan Peralatan**

- 1) WP 1.1 Organisasi yang mempromosikan bertanggung jawab atas kebenaran pengukuran dan tanda-tanda di lapangan permainan dan

harus menyediakan semua perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan.

- 2) WP 1.2 Tata letak dan tanda-tanda di lapangan permainan untuk permainan diresmikan oleh dua wasit.
- 3) WP 1.3 Dalam permainan diresmikan oleh salah satu wasit, wasit akan memimpin pada sisi yang sama sebagai meja resmi, dan wasit kedua harus berada di sisi yang berlawanan.
- 4) WP 1.4 Jarak antara garis gawang harus tidak kurang dari 20 meter dan tidak lebih dari 30 meter untuk game yang dimainkan oleh laki-laki. Jarak antara garis gawang harus tidak kurang dari 20 meter dan tidak lebih dari 25 meter untuk game yang dimainkan oleh perempuan. Lebar lapangan permainan harus tidak kurang dari 10 meter dan tidak lebih dari 20 meter. Batas lapangan permainan pada setiap akhir harus 0,30 meter di belakang garis gawang.
- 5) WP 1.5 Untuk acara FINA, dimensi lapangan bermain, kedalaman air dan suhu, dan intensitas cahaya harus sebagaimana diatur dalam FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 dan FR 8.3.
- 6) WP 1.6 Tanda *Distinctive* harus disediakan di kedua sisi lapangan bermain untuk menunjukkan berikut:
  - a) Tanda putih - garis gawang dan setengah garis jarak
  - b) Tanda merah - 2 meter dari garis gawang
  - c) Tanda kuning - 5 meter dari garis gawangSisi lapangan permainan dari garis gawang ke baris 2 meteran harus ditandai dengan warna merah, dari garis 2 meter untuk jalur 5 meter harus ditandai dengan warna kuning dan dari 5 meter baris ke baris jarak setengah harus ditandai dengan warna hijau.
- 7) WP 1.7 Tanda merah harus ditempatkan pada setiap akhir lapangan permainan, 2 meter dari sudut lapangan permainan di sisi berlawanan ke meja resmi, untuk menunjukkan *re-entry* daerah tersebut.
- 8) WP 1.8 Ruang yang cukup harus disediakan untuk memungkinkan wasit untuk memiliki gratis gerakan dari ujung ke ujung dari bidang bermain. Ruang juga harus disediakan pada tujuan baris untuk hakim gol.
- 9) WP 1.9 Sekretaris harus dilengkapi dengan bendera terpisah putih, biru, merah dan kuning, masing-masing berukuran 0,35 meter x 0,20 meter.

#### **b. WP 2 Gawang**

- 1) WP 2.1 Dua tiang gawang dan mistar gawang, dibangun permanen, persegi panjang dengan dimensi 0.075 meter menghadap lapangan permainan dan dicat putih harus terletak di garis gawang di setiap akhir, jarak yang sama dari sisi dan tidak kurang dari 0,30 meter di depan ujung lapangan permainan.
- 2) WP 2.2 Sisi bagian dalam tiang gawang harus 3 meter. Ketika air 1,50 meter atau lebih mendalam, bagian bawah mistar gawang harus 0.90

meter dari permukaan air. Ketika air kurang dari 1,50 meter di kedalaman, bagian bawah mistar gawang harus 2.40 meter dari lantai kolam renang.

- 3) WP 2.3 Limp jaring harus terpasang erat pada tiang gawang dan mistar gawang untuk melampirkan daerah tujuan seluruh dan harus melekat pada perlengkapan gol dengan cara seperti untuk memungkinkan tidak ruang kurang dari 0,30 meter yang jelas di belakang garis gawang di mana-mana dalam tujuan daerah.

#### c. WP 3 Bola

- 1) WP 3.1 Bola harus bulat dan harus memiliki ruang udara dengan-menutup diri katup. Itu harus menjadi tahan air, tanpa strapping eksternal atau penutup dari minyak atau substansi yang sama.
- 2) WP 3.2 Berat bola harus tidak kurang dari 400 gram dan tidak lebih dari 450 gram. WP 3.3 Untuk *game* yang dimainkan oleh laki-laki, lingkaran bola harus tidak kurang dari 0.68 meter dan tidak lebih dari 0.71 meter, dan tekanannya harus 90-97 kPa (kilo *Pascal*) (13-14 *pound per square inch atmosfer*).
- 3) WP 3.4 Untuk *game* yang dimainkan oleh perempuan, lingkaran bola harus tidak kurang dari 0,65 meter dan tidak lebih dari 0.67 meter, dan tekanannya harus 83-90 (kilo *Pascal*) (12-13 *pound per square inch atmosfer*).

#### d. WP 4 Topi

- 1) WP 4.1 Topi harus dari warna kontras, selain merah solid, yang disetujui oleh wasit, tetapi juga untuk kontras dengan warna bola. Sebuah tim mungkin diperlukan oleh wasit memakai topi putih atau biru. Kiper harus memakai topi merah. Topi harus diikat di bawah dagu. Jika seorang pemain kehilangan topi saat bermain, pemain harus menggantinya di penghentian tepat berikutnya dari permainan ketika tim pemain adalah dalam kepemilikan bola. *Caps* harus dipakai sepanjang seluruh permainan.
- 2) WP 4.2 Topi harus dilengkapi dengan pelindung telinga lunak yang harus sama warna topi tim kecuali bahwa kiper mungkin memiliki pelindung merah.
- 3) WP 4.3 Topi harus bernomor pada kedua sisi dengan angka 0,10 meter tinggi. Sang kiper harus memakai topi no. 1 dan topi lainnya diberi nomor 2 sampai 13. kiper pengganti harus memakai topi merah bernomor 13. Seorang pemain tidak akan diperbolehkan untuk mengubah nomor topinya selama pertandingan kecuali dengan izin dari wasit dan dengan pemberitahuan kepada sekretaris. WP 4.4 Untuk pertandingan internasional, topi akan ditampilkan di bagian depan internasional tiga huruf kode negara dan mungkin menampilkan bendera nasional. Kode negara harus 0,04 meter tingginya.

**e. WP 5 Tim dan Substitusi (Pemain Cadangan)**

- 1) WP 5.1 Setiap tim terdiri dari maksimal tiga belas pemain: sebelas pemain lapangan dan dua kiper. Sebuah tim harus memulai permainan dengan tidak lebih dari tujuh pemain, satu di antaranya harus kiper dan yang akan memakai topi kiper. Lima cadangan dapat digunakan sebagai pengganti dan satu kiper cadangan yang dapat digunakan hanya sebagai kiper pengganti. Sebuah tim bermain dengan kurang dari tujuh pemain tidak akan diperlukan untuk memiliki seorang penjaga gawang.
- 2) WP 5.2 Semua pemain tidak dalam permainan pada waktu itu, bersama dengan pelatih dan ofisial dengan pengecualian dari pelatih kepala, akan duduk di bangku tim dan tidak akan pindah jauh dari bangku sejak dimulainya bermain, kecuali selama interval antara periode atau selama timeout. Pelatih kepala tim menyerang harus diizinkan untuk pindah ke baris 5 meter setiap saat. Tim hanya akan mengubah berakhir dan bangku pada babak pertama. Bangku-bangku tim harus berdua akan terletak di sisi berlawanan dengan tabel resmi.
- 3) WP 5.3 Kapten akan bermain anggota tim masing-masing dan masing-masing bertanggung jawab atas perilaku yang baik dan disiplin timnya.
- 4) WP 5.4 Pemain harus memakai kostum non-transparan atau kostum dengan terpisah Pakaian dan sebelum mengambil bagian dalam permainan diperkenankan menghilangkan artikel cenderung menyebabkan cedera.
- 5) WP 5.5 Pemain tidak akan memiliki lemak, minyak atau zat-zat serupa di tubuh. Jika wasit mengetengahkan sebelum memulai bermain yang substansi seperti telah digunakan, ia akan memesan untuk segera dihapus. Awal bermain tidak akan ditunda untuk substansi untuk dihapus. Jika pelanggaran terdeteksi setelah bermain telah dimulai, pemain menyinggung dikecualikan dari sisa pertandingan dan pengganti diizinkan untuk segera memasuki lapangan permainan dari daerah masuk terdekat sendiri garis gawang.
- 6) WP 5.6 Setiap saat dalam permainan, pemain bisa diganti dengan meninggalkan bidang bermain di area *re-entry* terdekat garis gawang pemain sendiri. Pengganti dapat masuk bidang bermain dari daerah masuk kembali segera setelah pemain telah tampak naik ke permukaan air dalam area *re-entry*. Jika kiper diganti di bawah peraturan ini hanya harus oleh kiper pengganti. Jika tim memiliki kurang dari tujuh pemain Tim tidak akan diharuskan untuk memiliki seorang penjaga gawang. Tidak ada substitusi harus dilakukan di bawah ini aturan antara waktu seorang wasit memberikan

penghargaan melemparkan penalti dan pengambilan lemparan, kecuali pada *timeout*.

Catatan: Dalam hal kiper dan kiper pengganti tidak berhak atau mampu untuk berpartisipasi, tim bermain dengan tujuh pemain wajib bermain dengan kiper alternatif yang akan memakai topi kiper.

- 7) WP 5.7 Pengganti dapat memasuki bidang bermain dari mana saja:
  - a) Selama interval antara periode bermain
  - b) Setelah gol telah mencetak
  - c) Selama *timeout*
  - d) Untuk menggantikan pemain yang berdarah atau terluka.
- 8) WP 5.8 pengganti A akan siap menggantikan pemain tanpa penundaan. Jika pengganti tersebut tidak siap, permainan akan terus tanpa pengganti dan, setiap saat, pengganti kemudian dapat memasuki bidang bermain dari daerah masuk kembali terdekat dengan tujuan pengganti sendiri *line*.
- 9) WP 5.9 Seorang kiper yang telah digantikan oleh pengganti mungkin tidak bermain di setiap posisi lain selain kiper.
- 10) WP 5.10 Haruskah kiper keluar dari permainan melalui alasan medis, wasit harus memungkinkan substitusi langsung oleh kiper pengganti.

#### **f. WP 6 Pejabat**

WP 6.1 Untuk acara FINA pejabat terdiri dari dua wasit, dua hakim gawang, *timekeepers* dan sekretaris, masing-masing dengan kekuatan berikut dan tugas. Para pejabat tersebut harus diberikan pula sedapat mungkin untuk acara lainnya, kecuali bahwa dalam pertandingan wasit oleh dua wasit dan tidak ada hakim gol, wasit akan menganggap tugas (tapi tanpa membuat sinyal khusus) dialokasikan untuk hakim gol di WP 8.2.

Catatan. Tergantung pada tingkat kepentingan, permainan dapat dikontrol oleh tim dari empat delapan pejabat, sebagai berikut:

- 1) Wasit dan hakim tujuan:
- 2) Dua wasit dan dua hakim gol; atau dua wasit dan tidak ada hakim tujuan; atau salah satu wasit dan dua hakim gol.
- 3) *Timekeepers* dan sekretaris:
- 4) Dengan satu pencatat waktu dan satu sekretaris: pencatat waktu harus merekam periode kepemilikan terus menerus bola dengan masing-masing tim, sesuai dengan WP 20,16. itu sekretaris harus merekam periode yang tepat bermain yang sebenarnya, *timeout* dan interval antara periode, mempertahankan rekor permainan sebagaimana diatur dalam WP 10.1 dan juga akan merekam dengan jangka pengecualian pemain dari air sesuai dengan aturan.

#### **g. WP 7 Wasit**



- 1) WP 7.1 wasit harus dalam kontrol mutlak dari permainan. Otoritas mereka atas pemain berlaku efektif selama seluruh waktu mereka dan para pemain berada dalam *Bait* kolam renang. Semua keputusan wasit untuk mempertanyakan kebenarannya bersifat final dan interpretasi mereka dari Aturan harus ditaati sepanjang pertandingan. Wasit harus tidak membuat anggapan apapun mengenai fakta-fakta situasi apapun selama pertandingan tetapi harus menafsirkan apa yang mereka amati untuk yang terbaik dari kemampuan mereka.
- 2) WP 7.2 Wasit akan bersiul untuk memulai dan restart permainan dan untuk menyatakan tujuan, tujuan melempar, sudut melempar (baik ditandai dengan hakim gol atau tidak), netral melempar dan pelanggaran Peraturan. Sebuah wasit dapat mengubah keputusan asalkan dilakukan sebelum bola dimasukkan kembali ke dalam bermain.
- 3) WP 7.3 Wasit akan mempunyai wewenang untuk penghargaan (atau tidak penghargaan) apapun biasa, pengecualian atau hukuman, tergantung pada apakah keputusan itu akan menguntungkan para tim menyerang. Mereka akan memimpin dalam mendukung tim menyerang dengan memberi atau menahan diri dari pemberian pelanggaran jika, menurut mereka, pemberian busuk akan menjadi keuntungan untuk tim menyinggung pemain.  
Catatan. Wasit harus menerapkan prinsip ini untuk sepenuhnya.
- 4) WP 7.4 Wasit harus memiliki kekuasaan untuk memerintahkan setiap pemain dari air di sesuai dengan peraturan dan meninggalkan permainan ketika seorang pemain menolak meninggalkan lapangan pertandingan.
- 5) WP 7.5 Wasit harus memiliki kekuasaan untuk memerintahkan keluar dari kolam renang setiap pemain, pemain pengganti, penonton atau pejabat yang perilakunya mencegah wasit dari melaksanakan tugas mereka dengan cara yang tepat dan berimbang.
- 6) WP 7.6 Wasit harus memiliki kekuasaan untuk meninggalkan permainan kapan saja jika, dalam mereka opini, perilaku pemain atau penonton, atau keadaan lain mencegah dari dibawa ke kesimpulan yang tepat. Jika permainan harus ditinggalkan wasit harus melaporkan tindakan mereka kepada otoritas kompeten.

#### **h. WP 8 Hakim**

- 1) WP 8.1 Hakim harus terletak di sisi yang sama dengan tabel resmi, masing-masing di garis gawang di ujung lapangan permainan.
- 2) WP 8.2 Tugas hakim harus: untuk sinyal dengan menaikkan satu tangan secara vertikal ketika pemain benar diposisikan pada garis gawang masing-masing pada awal periode; (b) untuk sinyal dengan menaikkan kedua lengan vertikal untuk awal yang tidak benar atau *me-restart*; (c) untuk sinyal dengan menunjuk dengan tangan ke arah serangan untuk melemparkan tujuan; (d) untuk sinyal dengan

menunjuk dengan tangan ke arah serangan untuk lemparan sudut; (e) untuk sinyal dengan menaikkan dan melintasi kedua lengan untuk tujuan; (f) untuk sinyal dengan menaikkan kedua lengan vertikal untuk *re-entry* yang tidak tepat dari pemain pengganti.

- 3) WP 8.3 Setiap hakim harus dilengkapi dengan pasokan bola dan ketika asli bola telah di luar lapangan permainan, hakim tujuan harus segera melempar bola baru untuk kiper (untuk melempar gol), untuk pemain terdekat dari tim menyerang (untuk sudut melempar), atau seperti yang diarahkan oleh wasit.

#### **i. WP 9 *Timekeepers* (Pengatur Waktu)**

- 1) WP 9.1 Tugas *timekeepers* harus: (a) untuk merekam periode yang tepat bermain yang sebenarnya, timeout dan interval antara periode; (b) untuk merekam periode kepemilikan terus menerus bola oleh masing-masing tim; (c) untuk merekam waktu pengecualian pemain diutungkan ke kolam renang bersama-sama dengan waktu masuk kembali pemain tersebut atau pengganti mereka; (d) untuk terdengar mengumumkan awal menit terakhir pertandingan; (e) untuk sinyal oleh peluit setelah 45 detik dan pada akhir setiap timeout.
- 2) WP 9.2 A pencatat waktu harus sinyal oleh peluit (atau dengan cara lain yang tersedia adalah khas, akustik efisien dan mudah dipahami), setiap akhir periode independen dari wasit dan sinyal mulai berlaku segera, kecuali: dalam kasus penghargaan simultan oleh wasit dari hukuman buang, pada saat tersebut hukuman lemparan harus diambil sesuai dengan Peraturan; jika bola berada di atas dan melintasi garis gawang, di mana setiap peristiwa gol yang dihasilkan akan diperbolehkan.

#### **j. WP 10 Sekretaris**

WP 10.1 Tugas sekretaris harus: (a) untuk mempertahankan catatan dari permainan, termasuk para pemain, skor, timeout, pelanggaran pengecualian, pelanggaran penalti, dan pelanggaran pribadi diberikan terhadap setiap pemain; (b) untuk mengontrol periode pengecualian pemain dan untuk sinyal berakhirnya jangka waktu pengecualian dengan menaikkan bendera yang sesuai; kecuali bahwa wasit akan sinyal masuk kembali dari pemain dikecualikan atau pengganti ketika tim yang pemain telah direbut kembali kepemilikan bola. Setelah 4 menit sekretaris harus sinyal masuknya kembali pengganti untuk pemain yang telah melakukan kebrutalan dengan menaikkan bendera kuning bersama dengan sesuai berwarna bendera; (c) untuk sinyal dengan bendera merah dan dengan peluit untuk *re-entry* yang tidak tepat dari sebuah pergantian pemain atau entri yang tidak tepat mengganti dan membuat sinyal bermain segera berhenti; (d) untuk sinyal, tanpa penundaan, penghargaan dari pelanggaran pribadi ketiga terhadap setiap pemain sebagai berikut: (i)

dengan bendera merah jika pribadi ketiga adalah pelanggaran; (ii) dengan bendera merah dan peluit jika pribadi ketiga adalah pelanggaran penalti.

#### **k. WP 11 Waktu *Game***

- 1) WP 11.1 Durasi permainan harus empat periode/babak masing-masing delapan menit sebenarnya bermain. Waktu akan dimulai pada awal setiap periode ketika seorang pemain menyentuh bola. Di semua sinyal untuk penghentian, waktu harus berhenti. Selanjutnya tangan pemain menyentuh bola dan melempar dengan lemparan biasa/netral.
- 2) WP 11.2 Harus ada interval dua menit antara pertama dan kedua periode dan antara periode ketiga dan keempat dan interval lima menit antara kedua dan periode ketiga. Tim, termasuk para pemain, pelatih dan ofisial, akan mengubah tujuan sebelum memulai periode ketiga.
- 3) WP 11.3 Haruskah skor menjadi level penuh waktu dalam permainan apapun menjadi hasil pasti, akan ada penalti untuk menentukan hasilnya. Catatan. Jika penalti diperlukan, prosedur berikut harus diikuti: (a) jika melibatkan kedua tim yang baru saja menyelesaikan pertandingan, menembak akan dimulai segera dan wasit yang sama akan digunakan (b) jika tidak, menembak akan terjadi 30 menit setelah selesainya final permainan putaran itu, atau pada kesempatan pertama praktis. Wasit yang terlibat dalam sebagian besar pertandingan terakhir putaran yang akan digunakan, asalkan mereka netral (c) jika dua tim yang terlibat pelatih masing-masing tim akan diminta untuk mencalonkan lima pemain dan kiper yang akan berpartisipasi dalam hukuman menembak. Kiper dapat berubah sewaktu-waktu karena tersedia daftar pengganti (d) lima pemain yang dinominasikan akan diminta untuk dicatatkan dalam rangka dan urutan akan menentukan urutan di mana para pemain akan menembak ke gawang lawan mereka; itu urutan tidak dapat diubah (e) tidak ada syarat untuk permainan untuk terdaftar di antara para pemain untuk menembak atau pengganti sebagai kiper (f) jika kiper dikecualikan selama hukuman menembak penalti, pemain dari dinominasikan lima pemain dapat menggantikan kiper tapi tanpa hak istimewa dari kiper; setelah pengambilan tembakan penalti, pemain dapat disubstitusi oleh pemain lain atau kiper alternatif. Jika seorang pemain lapangan yang dikecualikan selama hukuman menembak keluar, posisi pemain akan dihapus dari daftar lima pemain yang berpartisipasi dalam hukuman menembak *out*, dan pemutar tersubstitusi ditempatkan di posisi terakhir dalam daftar (g) gambar akan diambil secara bergantian pada setiap akhir lapangan permainan, kecuali di salah satu ujung lapangan permainan keuntungan dan / atau merugikan tim, dalam hal ini semua gambar dapat diambil pada akhir yang sama. Para pemain mengambil

gambar akan tetap berada di air di depan bangku mereka, kiper akan mengubah berakhir, dan semua pemain tidak terlibat harus duduk di bangku tim mereka (h) tim untuk menembak pertama akan ditentukan oleh lemparan koin (i) harus tim masih terikat setelah selesainya awal lima tembakan penalti, sama lima pemain kemudian akan mengambil gambar alternatif sampai satu tim meleset dan lainnya (s) skor (j) jika tiga atau lebih tim yang terlibat, masing-masing tim akan menembak lima tembakan penalti melawan masing-masing dari tim lain, bergantian di masing-masing ditembak. Urutan tembakan pertama akan ditentukan oleh hasil imbang.

- 4) WP 11.4 Setiap jam terlihat akan menunjukkan waktu secara menurun (yaitu, menunjukkan sisa waktu dalam periode).
- 5) WP 11.5 Jika permainan (atau bagian dari permainan) harus diputar, maka tujuan, pelanggaran pribadi, dan timeout yang terjadi selama waktu yang akan diputar akan dihapus dari permainan lembar skor, namun kebrutalan, kesalahan, dan setiap pengecualian kartu merah dicatat pada lembar skor pertandingan.

## **I. WP 12 *Timeout***

- 1) WP 12.1 Setiap tim dapat meminta salah satu batas waktu di setiap periode bermain. Durasi timeout akan menjadi satu menit. Batas waktu tim dapat diminta kapan saja, termasuk setelah tujuannya, oleh pelatih tim dalam kepemilikan bola memanggil "batas waktu" dan sinyal ke sekretaris atau wasit dengan tangan membentuk T-bentuk. Jika batas waktu yang diminta, yang sekretaris atau wasit harus segera menghentikan permainan dengan bersiul dan para pemain harus segera kembali ke bagian masing-masing area pertahanan.
- 2) WP 12.2 Mainkan harus diawali pada peluit dari wasit oleh tim yang menguasai bola menempatkan bola dalam bermain atau di belakang garis setengah jarak, kecuali bahwa jika batas waktu diminta sebelum pengambilan hukuman lemparan atau sudut lemparan, lemparan itu harus dipertahankan.  
Catatan. Jam kepemilikan berlanjut dari permulaan kembali bermain setelah timeout.
- 3) WP 12.3 Jika pelatih tim dalam kepemilikan bola meminta tambahan batas waktu untuk tim mana yang tidak berhak, permainan harus dihentikan dan permainan itu akan terjadi ulang oleh pemain dari tim lawan menempatkan bola ke dalam permainan di babak itu.
- 4) WP 12.4 Jika pelatih tim tidak dalam kepemilikan bola meminta timeout, yang permainan harus dihentikan dan melemparkan penalti diberikan kepada tim lawan.
- 5) WP 12.5 Saat setelah timeout, pemain dapat mengambil posisi apapun di lapangan bermain, tunduk pada peraturan yang berkaitan dengan pengambilan hukuman melempar dan sudut melempar.

#### **m. WP 13 Awal Permainan**

- 1) WP 13.1 Tim pertama yang tercantum dalam program resmi akan mengenakan topi putih atau topi mencerminkan warna negara mereka dan akan memulai permainan di sebelah kiri meja resmi. Tim lain akan memakai topi biru atau topi yang berwarna kontras dan akan memulai permainan di sebelah kanan meja.
- 2) WP 13.2 Pada awal setiap periode, para pemain harus mengambil posisi pada mereka garis gawang masing-masing, sekitar satu meter dan setidaknya satu meter dari tiang gawang. Tidak lebih dari dua pemain akan diizinkan antara tiang gawang. Tidak ada bagian dari pemain tubuh harus berada di luar garis gawang pada tingkat air.  
Catatan: Tidak ada pemain dapat menarik garis lajur depan dan pemain renang untuk bola harus tidak memiliki kaki mereka pada tujuan dalam upaya untuk mendorong pada awal permainan.
- 3) WP 13.3 Ketika wasit melihat bahwa tim sudah siap, wasit akan meniup peluit untuk memulai dan kemudian melepaskan atau membuang bola ke dalam bermain di garis setengah jarak.
- 4) WP 13.4 Jika bola dilepaskan akan memberikan satu tim keuntungan yang pasti, wasit akan memanggil untuk memberikan lemparan netral kepada setiap tim.

#### **n. WP 14 Metode Skor**

- 1) WP 14.1 Sebuah sasaran harus mencetak gol ketika seluruh bola telah berlalu sepenuhnya melewati garis gawang, antara tiang gawang dan di bawah mistar gawang.
- 2) WP 14.2 Sebuah sasaran dapat mencetak gol dari mana saja dalam bidang bermain; kecuali bahwa penjaga gawang tidak diperkenankan untuk pergi atau menyentuh bola di luar garis jarak setengah.
- 3) WP 14.3 Sebuah sasaran dapat dicetak oleh setiap bagian tubuh kecuali kepala dan tinju. Sebuah sasaran dapat dicetak oleh dribbling bola ke gawang. Pada awal permainan, di setidaknya dua pemain (baik tim tetapi tidak termasuk kiper membela) harus sengaja bermain atau menyentuh bola kecuali pada pengambilan: (a) hukuman membuang; (b) lemparan bebas dilemparkan oleh pemain ke gawang pemain sendiri; (c) sebuah tembakan langsung dari lemparan tujuan; atau (d) sebuah tembakan langsung dari lemparan bebas diberikan di luar 5 meter.

Catatan. Sebuah sasaran dapat dicetak oleh pemain segera menembak dari luar 5 meter setelah Tim pemain telah mendapatkan lemparan bebas karena pelanggaran yang dilakukan di luar 5 meter. Jika pemain menempatkan bola ke dalam bermain, gol maka hanya dapat mencetak jika bola telah sengaja tersentuh oleh pemain lain, selain kiper membela. Jika pada penghargaan dari pelanggaran bola adalah dalam 5 meter atau lebih dekat ke tujuan tim membela, seorang pemain dapat

mencetak gol di bawah peraturan ini jika bola dikembalikan tanpa penundaan baik tempat di mana pelanggaran itu dilakukan, ke tempat manapun pada baris yang sama atau ke tempat manapun di belakang garis merah yang tersedia tembakan kemudian segera dibuat dari posisi itu. Pemain mungkin tidak dapat mencetak gol di bawah peraturan ini langsung dari awal permainan karena hal berikut: (a) *timeout* (b) tujuan (c) cedera, termasuk pendarahan (d) penggantian topi (e) wasit menyerukan bola (f) bola meninggalkan sisi lapangan permainan (g) keterlambatan lainnya.

- 4) WP 14.4 Sebuah sasaran harus mencetak gol jika pada waktu berakhirnya kepemilikan 30 detik atau di akhir periode, bola berada dalam arah dan memasuki tujuan.

Catatan. Dalam keadaan peraturan ini, jika bola masuk gawang setelah memukul tujuan pos, mistar gawang, kiper atau pemain membela lainnya, dan/atau memantul dari air, itu akan diizinkan. Jika akhir periode telah mengisyaratkan dan bola kemudian dimainkan atau disentuh sengaja oleh pemain menyerang yang lain dalam perjalanan ke tujuan, tujuan tidak akan diizinkan. Jika bola berada dalam perjalanan menuju tujuan dalam keadaan peraturan ini dan kiper atau pemutar membela lain menarik ke bawah gawang, atau dalam sendiri 5 meter daerah membela pemain selain kiper memberhentikan bola dengan kedua tangan dan lengan atau pukulan bola untuk mencegah gol yang dicetak, wasit akan penghargaan melempar penalti jika, menurut pendapat wasit, bola akan mencapai garis gawang jika pelanggaran tersebut belum terjadi. Jika bola yang dalam penerbangan menuju tujuan dalam keadaan peraturan ini mendarat di air dan kemudian mengapung sepenuhnya melewati garis gawang, wasit akan penghargaan gol hanya jika bola mengapung di atas garis gawang segera karena momentum tembakan.

#### **o. WP 15 Restart Setelah Tujuan**

WP 15.1 Setelah tujuan telah mencetak gol, para pemain harus mengambil posisi di mana saja dalam bagian masing-masing bidang bermain. Tidak ada bagian tubuh pemain akan luar garis jarak setengah di permukaan air. Wasit harus memulai permainan dengan meniup peluit. Pada saat pemulaan, permainan sebenarnya akan dilanjutkan bila bola meninggalkan tangan pemain tim tidak memiliki mencetak gol. *Restart* tidak diambil sesuai dengan peraturan ini harus direbut kembali.

#### **p. WP 16 Lemparan Sudut (2 meter)**

- 1) WP 16.1 Sebuah lemparan sudut akan diberikan: (a) ketika seluruh bola telah berlalu sepenuhnya melewati garis gawang tidak termasuk di antara tujuan dan di bawahnya mistar gawang, setelah terakhir disentuh oleh pemain selain kiper; (b) ketika seluruh bola telah berlalu

sepenuhnya melewati garis gawang antara tiang gawang dan di bawah mistar gawang, atau membentur tiang gawang, mistar atau kiper membela langsung dari: (i) lemparan bebas diberikan dalam 5 meter; (ii) lemparan bebas diberikan di luar 5 meter tidak diambil sesuai dengan peraturan; (iii) tujuan membuang tidak diambil segera; (iv) lemparan sudut.

- 2) WP 16.2 Lemparan sudut harus diambil oleh setiap pemain tim dari mana saja dalam daerah 2 meteran. Sebuah lemparan sudut tidak diambil sesuai dengan peraturan ini harus direbut kembali.

Catatan: Lemparan sudut harus diambil oleh pemain terdekat bola. Seharusnya tidak ada penundaan dalam mengambil lemparan bebas, lemparan tujuan atau sudut lemparan, yang harus diambil dalam sedemikian rupa sehingga memungkinkan pemain lain untuk mengamati bola meninggalkan pelempar ini tangan. Pemain sering membuat kesalahan dengan menunda lemparan karena mereka mengabaikan ketentuan WP 19.4, yang memungkinkan pelempar untuk menggiring bola sebelum melewati ke pemain lain. Lemparan sehingga dapat diambil segera, meskipun pelempar tidak bisa pada saat itu menemukan pemain kepada siapa untuk mengoper bola. Pada kesempatan tersebut, pemain diperbolehkan untuk mengambil lemparan baik dengan menjatuhkannya dari tangan diangkat ke permukaan air atau dengan melemparkan itu di udara dan kemudian berenang dengan atau *dribble* bola. Dalam kedua kasus, lemparan harus diambil sehingga pemain lain dapat mengamatinya.

#### **q. WP 17 Lemparan *Corner***

- 1) WP 17.1 Sebuah sudut lemparan akan diberikan ketika seluruh bola telah berlalu sepenuhnya atas garis gawang tidak termasuk di antara tiang gawang dan di bawah mistar gawang, setelah terakhir telah tersentuh oleh kiper dari tim yang bertahan atau ketika seorang pemain membela sengaja mengirim bola melewati garis gawang.

- 2) WP 17.2 sudut lemparan harus diambil oleh pemain dari tim menyerang dari 2 meteran tanda di sisi terdekat yang bola melewati garis gawang. Lemparan tidak perlu diambil oleh pemain terdekat tetapi harus dilakukan tanpa ditunda.

Catatan. Untuk metode mengambil lemparan, lihat catatan untuk WP 16.2

- 3) WP 17.3 Pada pengambilan sudut melemparkan ada pemain dari tim menyerang harus berada dalam daerah 2 meteran.
- 4) WP 17.4 Sebuah lemparan sudut yang diambil dari posisi yang salah atau sebelum para pemain dari tim menyerang telah meninggalkan area 2 meteran harus direbut kembali.

#### **r. WP 18 Lemparan *Netral***

- 1) WP 18.1 lemparan netral harus diberikan: (a) ketika, pada awal periode, wasit berpendapat bahwa bola telah jatuh dalam posisi untuk keuntungan yang pasti dari satu tim; (b) ketika satu atau lebih pemain tim lawan melakukan suatu pelanggaran biasa pada saat yang sama saat yang membuat tidak mungkin bagi wasit untuk membedakan mana pemain tersinggung pertama; (c) ketika kedua wasit meniup peluit mereka pada saat yang sama untuk pelanggaran biasa untuk tim lawan; (d) ketika tim tidak memiliki kepemilikan bola dan satu atau lebih pemain lawan tim melakukan suatu pelanggaran *personal fault* (pengecualian) pada saat yang sama. Lemparan netral harus diambil setelah pemain telah dikeluarkan; (e) ketika serangan bola di posisi *overhead*.
- 2) WP 18.2 Pada melempar netral, wasit harus melemparkan bola ke bidang bermain di kira-kira posisi lateral yang sama dengan peristiwa itu terjadi sedemikian rupa untuk memungkinkan para pemain dari kedua tim memiliki kesempatan yang sama untuk menjangkau bola. Sebuah lemparan netral diberikan dalam area 2 meteran harus diambil pada baris 2 meteran.
- 3) WP 18.3 Jika pada lemparan netral wasit berpendapat bahwa bola telah jatuh dalam posisi untuk keuntungan yang pasti dari satu tim, wasit akan memanggil untuk bola dan merebut kembali melempar.

#### **s. WP 19 Lemparan Bebas**

- 1) WP 19.1 Sebuah lemparan bebas harus diambil di tempat di mana pelanggaran itu terjadi, kecuali: (a) jika bola lebih jauh dari gawang tim membela itu, lemparan bebas harus diambil dari lokasi bola; (b) jika dilakukan oleh seorang pemain membela di daerah 2 meter bek, yang lemparan bebas harus diambil pada 2 meter garis berlawanan ke tempat busuk itu dilakukan atau, jika bola berada di luar area 2 meter, dari lokasi bola; (c) dinyatakan diatur dalam peraturan.
- 2) WP 19.2 Seorang pemain diberikan lemparan bebas harus memasukkan bola ke dalam bermain segera, termasuk dengan melewati atau dengan menembak. Ini akan menjadi suatu pelanggaran jika pemain yang jelas dalam posisi yang paling mudah untuk mengambil lemparan bebas tidak melakukannya.
- 3) WP 19.3 Tanggung jawab untuk mengembalikan bola ke pemain yang mengambil lemparan bebas harus tim mana lemparan diberikan.
- 4) WP 19.4 Lemparan bebas harus diambil sedemikian rupa untuk memungkinkan pemain untuk mengamati bola meninggalkan tangan pemain mengambil lemparan, yang juga kemudian harus diizinkan untuk membawa atau mendribel bola sebelum melewati ke pemain lain. Bola harus dalam bermain segera ketika ia meninggalkan tangan pemain mengambil lemparan bebas.

#### **t. WP 20 Pelanggaran Biasa**



- 1) WP 20.1 Menjadi biasa untuk melakukan pelanggaran sebagai berikut (WP 20.2 untuk WP 20.17), yang harus dihukum dengan diberi lemparan bebas untuk tim lawan.
- 2) WP 20.2 Untuk maju di luar garis gawang pada awal periode, sebelum wasit telah memberikan sinyal untuk memulai. Lemparan bebas harus diambil dari lokasi bola atau, jika bola belum dirilis ke lapangan permainan, dari garis jarak setengah.
- 3) WP 20.3 Untuk membantu pemain pada awal periode atau pada waktu lainnya selama pertandingan.
- 4) WP 20.4 Untuk menahan atau mendorong dari tiang gawang atau perlengkapan mereka, untuk menahan atau mendorong dari sisi atau ujung kolam renang selama bermain aktual atau pada awal periode.
- 5) WP 20.5 Untuk mengambil bagian aktif dalam permainan ketika berdiri di lantai kolam renang, berjalan saat sedang berlangsung atau untuk melompat dari lantai kolam renang untuk bermain. Aturan ini tidak berlaku untuk kiper sementara dalam kiper 5 luas meter.
- 6) WP 20.6 Untuk mengambil atau menahan seluruh bola di bawah air ketika ditangani.
- 7) WP 20.7 Untuk menyerang bola dengan kepala tinju. Aturan ini tidak berlaku untuk kiper sementara di daerah 5 meter kiper.
- 8) WP 20.8 Untuk memutar atau menyentuh bola dengan dua tangan pada waktu yang sama. Aturan ini tidak akan berlaku untuk kiper sementara di daerah 5 meter kiper.
- 9) WP 20.9 Untuk mendorong dari lawan yang tidak memegang bola.
- 10) WP 20.10 Untuk berada dalam jarak dua meter dari garis gawang lawan kecuali ketika di belakang garis bola. Ini tidak akan menjadi pelanggaran jika seorang pemain mengambil bola ke area 2 meteran dan dibagikan ke pemain lain yang berada di belakang garis bola dan yang menembak ke gawang segera, sebelum pemain pertama telah mampu meninggalkan area 2 meteran.
- 11) WP 20.11 Untuk mengambil hukuman membuang selain dengan cara yang ditentukan.
- 12) WP 20.12 Untuk menunda terlalu lama saat mengambil lemparan bebas, lemparan tujuan atau sudut melempar.
- 13) WP 20.13 Untuk kiper pergi atau menyentuh bola di luar garis jarak setengah.
- 14) WP 20.14 Untuk bertahan menyentuh bola yang keluar dari sisi lapangan permainan (termasuk bola *rebound* dari sisi lapangan permainan) kecuali dalam hal lapangan defensif pemain memblokir tembakan ke sisi lapangan permainan, dalam hal lemparan bebas diberikan kepada tim defensif.
- 15) WP 20.15 Untuk tim untuk mempertahankan penguasaan bola selama lebih dari 30 detik dari yang sebenarnya bermain tanpa menembak ke gawang lawan mereka. Pencatat waktu perekaman kepemilikan waktu harus mengatur ulang jam: (a) ketika bola telah meninggalkan tangan penembakan pemain ke tujuan. Jika bola

*rebound* ke dalam area bermain dari gawang, mistar atau kiper, waktu kepemilikan tidak boleh mulai lagi sampai bola datang menjadi milik salah satu tim; (b) ketika bola datang menjadi milik tim lawan. "*Possession*" tidak boleh termasuk bola hanya disentuh dalam penerbangan oleh pemain lawan; (c) ketika bola dimasukkan ke dalam bermain menyusul pemberian sebuah pengecualian, hukuman keluar, tujuan melempar, sudut lemparan atau melempar netral. Jam terlihat akan menunjukkan waktu secara menurun (yaitu, menunjukkan waktu kepemilikan yang tersisa).

16) WP 20.16 Membuang waktu.

Catatan: Itu selalu diperbolehkan untuk wasit untuk penghargaan sebuah pelanggaran biasa di bawah peraturan ini sebelum 30 detik periode kepemilikan telah berlalu. Jika kiper adalah satu-satunya pemain dari tim dalam setengah tim dari bidang bermain, itu dianggap membuang-buang waktu untuk kiper untuk menerima bola dari anggota lain dari tim yang berada di bagian lain dari lapangan bermain. Pada menit terakhir pertandingan, wasit harus yakin bahwa ada disengaja membuang-buang waktu sebelum menerapkan peraturan ini.

17) WP 20.17 Simulasi pelanggaran.

Catatan: Simulasi berarti tindakan yang dilakukan oleh pemain dengan maksud jelas menyebabkan wasit untuk pelanggaran salah terhadap pemain lawan. Sebuah wasit dapat mengeluarkan kartu kuning melawan tim untuk simulasi berulang dan mungkin berlaku WP 21.13 (*persisten fouling*) memberikan sanksi menyinggung pemain.

**u. WP 21 Pelanggaran Keluar (*Personal Foul*)**

1) WP 21.1 Ini akan menjadi pelanggaran untuk melakukan tindak pidana sebagai berikut (WP 21.4 untuk WP 21.18) yang akan dihukum (kecuali ditentukan lain oleh Peraturan) dari lemparan bebas untuk tim lawan dan mengesampingkan pemain yang melakukan pelanggaran.

2) WP 21.2 Pemain dikeluarkan (*personal fault*) harus pindah ke daerah kotak merah terdekat pemain garis gawang sendiri tanpa meninggalkan air. Pemain dikecualikan yang meninggalkan air/mengangkat tali lintasan (selain mengikuti masuknya pemain pengganti) akan dianggap bersalah karena melakukan kesalahan di bawah WP 21.3 (Pelanggaran).

Catatan: Pemain dikecualikan (termasuk setiap pemain dikeluarkan di bawah aturan untuk sisa pertandingan) akan tetap berada dalam air dan bergerak (yang mungkin mencakup kolam bawah air) ke posisi masuk kembali terdekat garis gawang pemain sendiri tanpa mengganggu permainan. Pemain dapat keluar dari lapangan permainan pada setiap titik dan kemudian berenang untuk mencapai

daerah pelanggaran yang disediakan pemain tidak mengganggu pelurusan gawang. Saat menuju area pelanggaran (kotak merah), pemain dikecualikan wajib tampak naik ke permukaan air sebelum pemain (atau pengganti) akan diizinkan untuk masuk kembali sesuai dengan aturan. Namun, tidak akan diperlukan untuk pemain dikecualikan untuk kemudian tetap di daerah *re-entry* untuk menunggu kedatangan pengganti dimaksudkan.

- 3) WP 21.3 Pemain dikeluarkan atau pengganti akan diizinkan untuk kembali memasuki bidang bermain setelah terjadinya awal dari salah satu dari berikut: (a) ketika 20 detik bermain yang sebenarnya telah berlalu, pada saat sekretaris akan membangkitkan flag yang sesuai dengan ketentuan bahwa pemain dikecualikan telah mencapai daerah *re-entry* dalam Sesuai dengan Peraturan; (b) ketika tujuan telah mencetak; (c) ketika tim pemain dikecualikan telah direbut kembali kepemilikan bola (yang berarti menerima penguasaan bola) selama bermain yang sebenarnya, di mana saat itu wasit defensif akan *re-entry* oleh sinyal tangan sinyal; (d) ketika tim pemain dikecualikan itu diberikan lemparan bebas atau lemparan gawang, wasit sinyal untuk penghargaan lemparan memenuhi syarat sebagai sinyal masuk kembali, asalkan dikecualikan Pemain telah mencapai area *re-entry* sesuai dengan Peraturan. Pemain dikecualikan atau pengganti akan diizinkan untuk masuk kembali ke bidang bermain dari *re-entry area* terdekat dengan garis gawang pemain sendiri, dengan ketentuan: (a) pemain telah menerima sinyal dari sekretaris atau wasit; (b) pemain tidak akan melompat atau mendorong *off* dari sisi atau dinding kolam renang atau bidang bermain; (c) pemain tidak akan mempengaruhi penyalarsan tujuan; (d) pengganti tidak akan diizinkan untuk masuk di tempat pemain dikecualikan sampai itu Pemain telah mencapai area *re-entry* terdekat garis gawang pemain sendiri kecuali antara periode, setelah gol, atau selama *timeout*; (e) setelah tujuan telah mencetak pemain dikecualikan atau pengganti dapat kembali memasuki lapangan dari bermain dari mana saja. Ketentuan ini berlaku juga terhadap masuknya pemain pengganti ketika pemain dikecualikan telah menerima tiga pelanggaran pribadi atau sebaliknya telah dikeluarkan dari sisa permainan sesuai dengan Peraturan.

Catatan. Pengganti tidak akan memberi isyarat oleh wasit dan juga akan sinyal sekretaris berakhirnya periode pengecualian 20 detik sampai pemain dikecualikan telah mencapai *re-entry* area terdekat dengan garis gawang pemain sendiri. Hal ini juga berlaku untuk masuk kembali dari pengganti yang menggantikan pemain dikeluarkan dari sisa permainan. dalam acara pemain gagal dikecualikan untuk kembali ke daerah *re-entry* pemain, pengganti wajib tidak diizinkan masuk sampai tujuan telah mencetak atau pada akhir periode atau selama *timeout*. Tanggung jawab utama untuk memberikan sinyal untuk masuk kembali dari pemain dikecualikan

atau pengganti adalah dengan wasit defensif. Namun, wasit menyerang juga dapat membantu hal ini dan sinyal baik wasit berlaku. Jika wasit mencurigai tidak tepat *re-entry* atau sinyal hakim tujuan seperti *re-entry* yang tidak tepat, maka wasit harus pertama puas bahwa wasit lainnya tidak menandai *re-entry*. Sebelum memberikan sinyal untuk masuk kembali dari pemain dikecualikan atau pengganti, yang Wasit defensif harus menunggu sejenak dalam kasus peluit wasit menyerang untuk mengembalikan kepemilikan kepada tim lawan. Perubahan kepemilikan tidak terjadi hanya karena akhir periode, tapi pemain dikecualikan atau pengganti harus memenuhi syarat untuk masuk kembali jika tim menang bola di berenang di awal periode berikutnya. Jika seorang pemain dikeluarkan saat akhir periode adalah mengisyaratkan, wasit dan sekretaris harus memastikan bahwa tim memiliki benar jumlah pemain sebelum sinyal untuk *restart*.

- 4) WP 21.4 Pemain untuk meninggalkan air atau duduk atau berdiri di tangga atau sisi kolam renang selama bermain, kecuali dalam kasus kecelakaan, cedera, sakit atau dengan izin dari wasit.
- 5) WP 21.5 Mengganggu pengambilan lemparan bebas, lemparan tujuan atau sudut melempar, termasuk: (a) sengaja membuang atau gagal untuk melepaskan bola untuk mencegah kemajuan normal dari permainan; (b) setiap upaya untuk bermain bola sebelum meninggalkan tangan pelempar. Catatan: Seorang pemain tidak akan dihukum di bawah Peraturan ini jika pemain tidak mendengar peluit sebagai hasil dari berada di bawah air. Wasit harus menentukan apakah tindakan pemain disengaja. Interferensi dengan lemparan mungkin terjadi secara tidak langsung ketika bola terhambat, tertunda atau dicegah dari mencapai pemain yang mengambil lemparan, atau mungkin terjadi ketika pelaksanaan lemparan diganggu oleh lawan menghalangi arah lemparan, dengan mengganggu gerakan yang sebenarnya dari pelempar atau oleh lawan melakukan pelanggaran di bawah WP 19.2. Untuk gangguan dengan lemparan penalti, lihat juga WP 21.17.
- 6) WP 21.6 Untuk mencoba untuk memblokir lurus atau ditembak dengan dua tangan di luar daerah 5 meter.
- 7) WP 21.7 Memberikan percikan dalam menghadapi lawan dengan sengaja.

Catatan: Pukulan ombak sering digunakan sebagai taktik yang tidak adil tetapi sering hanya dihukum di situasi jelas ketika pemain menghadapi satu sama lain. Namun, hal itu juga bisa terjadi lebih jelas ketika seorang pemain menghasilkan tirai air dengan lengan, tampaknya tanpa sengaja, dalam upaya untuk menghalangi pandangan dari lawan yang akan menembak ke gawang atau untuk membuat lolos. Hukuman untuk sengaja memercikkan lawan adalah pengecualian di bawah WP 21.7 atau hukuman lemparan bawah WP 22.2 jika lawan adalah di dalam area 5 meter dan mencoba untuk

menembak ke gawang. Apakah untuk penghargaan hukuman buang atau pengecualian ditentukan semata-mata oleh posisi dan tindakan dari pemain menyerang; apakah pemain yang menyinggung itu dalam area 5 meter atau di luar bukan merupakan faktor yang menentukan.

- 8) WP 21.8 Untuk menghambat atau mencegah pergerakan bebas lawan yang tidak memegang bola, termasuk berenang di bahu lawan, punggung atau kaki. "Memegang" adalah mengangkat, membawa atau menyentuh bola tetapi tidak termasuk *dribbling* bola.

Catatan: Aturan ini juga dapat diterapkan untuk keuntungan tim menyerang. Jika serangan balasan sedang berlangsung dan pelanggaran berkomitmen yang membatasi serangan, pemain menyinggung harus dikecualikan. Hal pertama bagi wasit untuk dipertimbangkan adalah apakah lawan memegang bola, karena jika pemain melakukan hal itu, pemain membuat tantangan tidak dapat dihukum karena "Menghambat". Jelas bahwa seorang pemain memegang bola jika diadakan dinaikkan di atas air. Pemain juga memegang bola jika pemain berenang dengan itu dipegang di tangan atau membuat kontak dengan bola ketika sedang berbaring di permukaan air). Berenang dengan bola (*dribbling*), tidak dianggap memegang. Bentuk umum dari penghambat adalah di mana pemain berenang di kaki lawan, sehingga mengurangi kecepatan di mana lawan dapat bergerak dan campur dengan tindakan kaki normal. Bentuk lain adalah berenang di bahu lawan. Hal ini juga harus diingat penghambat dapat dilakukan oleh pemain yang dalam kepemilikan bola. Misalnya, angka 13 menunjukkan pemain menjaga satu tangan pada bola dan mencoba untuk memaksa lawan jauh untuk mendapatkan lebih banyak ruang. Pemain dalam kepemilikan bola menghambat lawan dengan menekan lawan kembali dengan kepala. Perawatan harus diambil dengan angka 13 & 14, karena setiap gerakan kekerasan oleh pemain di kepemilikan bola mungkin merupakan mencolok atau bahkan kebrutalan; angka dimaksudkan untuk menggambarkan menghambat tanpa gerakan kekerasan. Pemain dapat pula melakukan pelanggaran dari menghambat bahkan jika pemain tidak memegang atau menyentuh bola. Gambar 15 menunjukkan pemain sengaja menghalangi lawan dengan tubuh pemain dan dengan tangan terbuka lebar, sehingga membuat akses ke bola mustahil. Pelanggaran ini adalah yang paling banyak dilakukan di dekat batas-batas lapangan permainan.

- 9) WP 21.9 Mengakibatkan tenggelam atau menarik kembali lawan yang tidak memegang bola. "Memegang" adalah mengangkat, membawa atau menyentuh bola, tetapi tidak termasuk *dribbling* bola.

Catatan: Aplikasi yang benar dari peraturan ini sangat penting baik untuk presentasi permainan dan tiba di hasil yang tepat dan adil. Kata-kata dari Peraturan yang jelas dan eksplisit dan hanya dapat

ditafsirkan dalam satu cara: untuk menahan, menarik kembali lawan yang tidak memegang bola adalah busuk pengecualian. Hal ini penting bahwa wasit menerapkan peraturan ini dengan benar, tanpa interpretasi sewenang-wenang pribadi, untuk memastikan bahwa batas yang tepat untuk bermain kasar tidak terlampaui. Selain itu, wasit harus mencatat bahwa suatu pelanggaran WP 21.9 dalam area 5 meter yang mencegah kemungkinan tujuan keharusan dihukum oleh penghargaan dari lemparan penalti.

- 10) WP 21.10 Untuk menggunakan dua tangan untuk memegang lawan di mana saja di lapangan permainan.
- 11) WP 21.11 Atas perubahan kepemilikan, bagi seorang pemain membela melakukan pelanggaran terhadap apapun pemain dari tim yang menguasai bola, di mana saja di setengah tim menyerang di area bermain.

Catatan. Aturan ini harus diterapkan jika kehilangan kepemilikan tim bola mencoba untuk membatasi serangan dari tim lain dengan melakukan pelanggaran terhadap pemain menyerang sebelum pemain yang telah melewati garis setengah jarak.

- 12) WP 21.12 Untuk menendang atau memukul lawan sengaja atau membuat tidak proporsional gerakan dengan maksud itu.

Catatan: Pelanggaran menendang atau memukul dapat mengambil sejumlah bentuk yang berbeda, termasuk yang dilakukan oleh pemain dalam kepemilikan bola atau pemain lawan; kepemilikan bola bukan merupakan faktor yang menentukan. Yang penting adalah tindakan dari pemain menyinggung, termasuk jika pemain membuat gerakan yang tidak proporsional dalam mencoba untuk menendang atau memukul, bahkan jika pemain gagal untuk melakukan kontak. Salah satu tindakan yang paling serius mencolok adalah menyikut ke belakang yang dapat mengakibatkan cedera serius pada lawan. Demikian pula, cedera serius dapat terjadi jika pemain sengaja kepala kembali ke wajah lawan yang menandai pemain erat. di keadaan ini, wasit juga akan dibenarkan dalam menghukum pelanggaran di bawah WP 21.14 (Kekejaman) bukan di bawah WP 21.12 da WP 21.13 agar bersalah karena kesalahan, termasuk penggunaan bahasa yang tidak dapat diterima, agresif atau persisten kecurangan, untuk menolak ketaatan kepada atau menunjukkan sikap tidak hormat untuk wasit atau pejabat, atau perilaku bertentangan dengan peraturan dan kemungkinan untuk membawa permainan yang buruk. Pemain menyinggung akan dikeluarkan dari permainan, dengan substitusi setelah terjadinya awal sebagaimana dimaksud dalam WP 21.3, dan harus meninggalkan area kompetisi.

- 13) WP 21.14 Untuk melakukan suatu tindakan kebrutalan (termasuk untuk bermain dengan cara kekerasan, menendang, mencolok atau mencoba untuk menendang atau memukul dengan niat jahat) melawan lawan atau resmi, apakah saat bermain yang sebenarnya,

dalam setiap penghentian, timeout, setelah gol telah mencetak atau selama interval antara periode bermain. Jika hal ini terjadi selama pertandingan pemain menyinggung akan dikeluarkan dari sisa permainan dan harus meninggalkan area kompetisi dan melemparkan penalti diberikan untuk tim lawan. Pemain menyinggung bisa diganti ketika empat menit bermain yang sebenarnya telah berlalu. Haruskah insiden terjadi selama setiap penghentian, timeout, setelah gol atau interval antara periode bermain, pemain harus dikeluarkan untuk sisa permainan dan harus meninggalkan area kompetisi. Tidak ada hukuman lemparan akan diberikan. Pemain menyinggung mungkin tersubstitusi ketika empat menit bermain yang sebenarnya telah berlalu dan bermain akan restart dalam cara yang normal. Jika wasit melakukan panggilan simultan kebrutalan atau tindakan bermain dengan cara kekerasan pada pemain tim lawan saat bermain, kedua pemain dikecualikan untuk sisa game dengan substitusi setelah empat menit bermain yang sebenarnya telah berlalu. Tim, yang memiliki kepemilikan bola, pertama akan menembak lemparan penalti diikuti oleh tim lain menembak lemparan penalti. Setelah lemparan penalti kedua, tim, yang memiliki kepemilikan bola, akan restart bermain dengan lemparan bebas pada atau di belakang garis setengah jarak.

- 14) WP 21.15 Dalam kasus pengecualian simultan pemain tim lawan selama bermain, kedua pemain dikeluarkan selama 20 detik. Jam kepemilikan 30 detik tidak ulang. Bermain dengan lemparan bebas untuk tim yang memiliki kepemilikan bola. Jika tim tidak memiliki kepemilikan ketika pengecualian simultan dipanggil, 30 detik kedua jam kepemilikan direset dan bermain harus restart dengan lemparan netral.

Catatan: Kedua pemain dikecualikan dalam peraturan ini, akan diizinkan untuk masuk kembali di depan kejadian awal dimaksud dalam WP 21.3 atau perubahan berikutnya kepemilikan. Jika dua pemain telah dikeluarkan di bawah Peraturan ini dan berhak untuk masuk kembali, yang Wasit defensif mungkin gelombang di pemain segera setelah pemain yang siap untuk masuk kembali. itu wasit tidak harus menunggu sampai kedua pemain siap untuk masuk kembali.

- 15) WP 21.16 Untuk pemain yang dikecualikan memasukkan kembali atau pengganti untuk memasuki lapangan permainan tidak benar, termasuk: (a) tanpa menerima sinyal dari sekretaris atau wasit; (b) dari tempat lain selain sendiri daerah *re-entry* pemain, kecuali menyediakan substitusi langsung; (c) dengan melompat atau mendorong dari sisi atau dinding kolam renang atau lapangan bermain; (d) dengan mempengaruhi keselarasan tujuan. Jika pelanggaran ini dilakukan oleh seorang pemain dari tim yang tidak memiliki bola, yang pemain menyinggung harus dikecualikan dan

melemparkan penalti diberikan kepada tim lawan. Pemain ini hanya menerima satu pelanggaran pribadi, yang harus ditandai oleh sekretaris sebagai penalti pengecualian. Jika pelanggaran ini dilakukan oleh seorang pemain dari tim dalam kepemilikan bola, menyinggung pemain harus dikecualikan dan lemparan bebas diberikan kepada tim lawan.

- 16) WP 21.17 Mengganggu pengambilan lemparan penalti. Pemain pelanggar harus dikeluarkan dari sisa permainan dengan substitusi setelah terjadinya awal dimaksud dalam WP 21.3 dan hukuman buang harus dipelihara atau re diambil-seperti tepat.  
Catatan. Bentuk yang paling umum dari gangguan dengan lemparan penalti adalah ketika lawan bertujuan tendangan di pemain mengambil lemparan, seperti lemparan akan segera diambil. sekarang penting bagi wasit untuk memastikan bahwa semua pemain setidaknya 2 meter dari si pelempar, untuk mencegah seperti tempat interferensi taking. Wasit juga harus memungkinkan membela tim hak pertama untuk mengambil posisi.
- 17) WP 21.18 Kiper gagal untuk mengambil posisi yang benar pada tujuan di pengambilan melemparkan hukuman yang telah diperintahkan sekali untuk melakukannya oleh wasit. Pemain lain membela dapat mengambil posisi kiper tapi tanpa hak kiper atau keterbatasan.
- 18) WP 21.19 Ketika seorang pemain dikeluarkan, periode pengecualian harus dimulai segera ketika bola telah meninggalkan tangan pemain mengambil lemparan bebas atau ketika bola memiliki tersentuh setelah melempar netral.
- 19) WP 21.0 Jika pemain dikecualikan sengaja mengganggu bermain, termasuk mempengaruhi keselarasan tujuan, melemparkan penalti harus diberikan kepada tim lawan dan pelanggaran pribadi selanjutnya diberikan terhadap pemain dikecualikan.

#### **v. WP 22 Hukuman Pelanggaran**

- 1) WP 22.1 Ini akan menjadi penalti untuk melakukan tindak pidana sebagai berikut (WP 22.2 untuk WP 22,8), yang harus dihukum oleh penghargaan dari lemparan penalti untuk tim lawan.
- 2) WP 22.2 Untuk pemain membela untuk melakukan pelanggaran apapun dalam area 5 meter tetapi untuk yang tujuan mungkin akan menghasilkan. WP 22.3 Untuk pemain membela dalam area 5 meter untuk menendang atau memukul lawan atau melakukan tindakan brutal. Dalam kasus kebrutalan, pemain menyinggung juga harus dikecualikan dari sisa permainan, dan pemain pengganti mungkin memasuki bidang bermain setelah empat menit bermain yang sebenarnya telah berlalu, selain penghargaan dari lemparan penalti. jika pemain menyinggung adalah kiper, kiper pengganti dapat diubah untuk pemain lain sesuai dengan WP 5.6.



- 3) WP 22.4 Pemain pelanggar sengaja sengaja mengganggu permainan, termasuk yang mempengaruhi penyelarasan tujuan.
- 4) WP 22.5 Kiper atau pemain membela pelanggar untuk menepi tujuan sepenuhnya dengan tujuan mencegah gol kemungkinan. Pemain menyinggung harus juga dikecualikan dari sisa permainan, dengan substitusi setelah awal kejadian dimaksud dalam WP 21.3.
- 5) WP 22.6 Untuk pemain atau pemain pengganti yang tidak berhak berdasarkan Peraturan untuk berpartisipasi dalam bermain pada saat itu untuk memasuki lapangan permainan. Pemain menyinggung juga harus dikecualikan dari sisa pertandingan dengan substitusi. Pengganti mungkin memasuki bidang bermain setelah terjadinya awal dimaksud dalam WP 21.3.
- 6) WP 22.7 Untuk pelatih, atau pejabat tim tim tidak dalam kepemilikan bola untuk meminta timeout. Tidak ada pelanggaran pribadi harus dicatat untuk pelanggaran ini.
- 7) WP 22.8 Untuk pelatih, atau ofisial tim untuk mengambil tindakan apapun dengan maksud untuk mencegah Tujuan mungkin atau menunda permainan. Tidak ada pelanggaran pribadi harus direkam untuk ini pelanggaran.
- 8) WP 22.9 Jika di menit terakhir pertandingan melemparkan penalti diberikan kepada tim, pelatih dapat memilih untuk mempertahankan kepemilikan bola dan diberikan lemparan bebas. Pencatatan waktu kepemilikan akan mengatur ulang jam.

#### **w. WP 23 Hukuman Lemparan Penalti**

- 1) WP 23.1 Sebuah lemparan penalti harus diambil oleh setiap pemain dari tim yang sangat diberikan, kecuali kiper, dari setiap titik pada garis 5 meter lawan.
- 2) WP 23.2 Semua pemain harus meninggalkan daerah 5 meter dan harus paling sedikit dua meter dari pemain mengambil lemparan. Di setiap sisi pemain mengambil lemparan, satu pemain dari tim membela berhak pertama untuk mengambil posisi. Kiper harus diposisikan antara tiang gawang dengan tidak ada bagian dari tubuhnya melampaui garis gawang di permukaan air. Haruskah kiper keluar dari air, pemain lain dapat mengambil posisi kiper tetapi tanpa hak kiper dan keterbatasan.
- 3) WP 23.3 Ketika wasit mengendalikan pengambilan lemparan yakin bahwa para pemain adalah dalam posisi yang benar wasit harus sinyal untuk lemparan yang akan diambil, berdasarkan peluit dan oleh sekaligus menurunkan lengan dari vertikal ke posisi horizontal
- 4) WP 23.4 Pemain mengambil lemparan penalti akan memiliki kepemilikan bola dan harus segera membuangnya dengan gerakan tak terputus langsung di tujuan. Pemain mungkin mengambil lemparan dengan mengangkat bola dari air atau dengan bola diadakan di dibangkitkan ke tangan dan bola dapat diambil mundur dari arah

gawang di persiapkan untuk lemparan ke depan, asalkan kelangsungan gerakan tidak akan terganggu sebelum bola meninggalkan tangan pelempar.

- 5) WP 23.5 Jika bola *rebound* dari kiper gawang, palang atau tetap di bermain dan itu tidak akan diperlukan untuk pemain lain untuk bermain atau menyentuh bola sebelum gol dapat mencetak gol. WP 23.6 Jika tepat pada saat yang sama sebagai penghargaan wasit penalti melemparkan peluit pencatat waktu untuk akhir periode, semua pemain kecuali pemain mengambil lemparan dan kiper membela akan meninggalkan air sebelum lemparan penalti diambil. Dalam situasi ini, bola harus segera mati harus itu pulih dalam bermain dari gawang, mistar atau kiper. WP 24 pelanggaran pribadi
- 6) WP 24.1 Sebuah pelanggaran pribadi harus dicatat terhadap pemain yang melakukan tindakan pelanggaran. Wasit harus menunjukkan nomor topi melihat nomor topi pemain ke sekretaris.
- 7) WP 24.2 Setelah menerima pelanggaran pribadi ketiga, pemain harus dikeluarkan dari sisa pertandingan dengan substitusi setelah terjadinya awal sebagaimana dimaksud dalam WP 21.3. Jika pelanggaran ketiga adalah pelanggaran penalti, masuknya pengganti harus langsung.

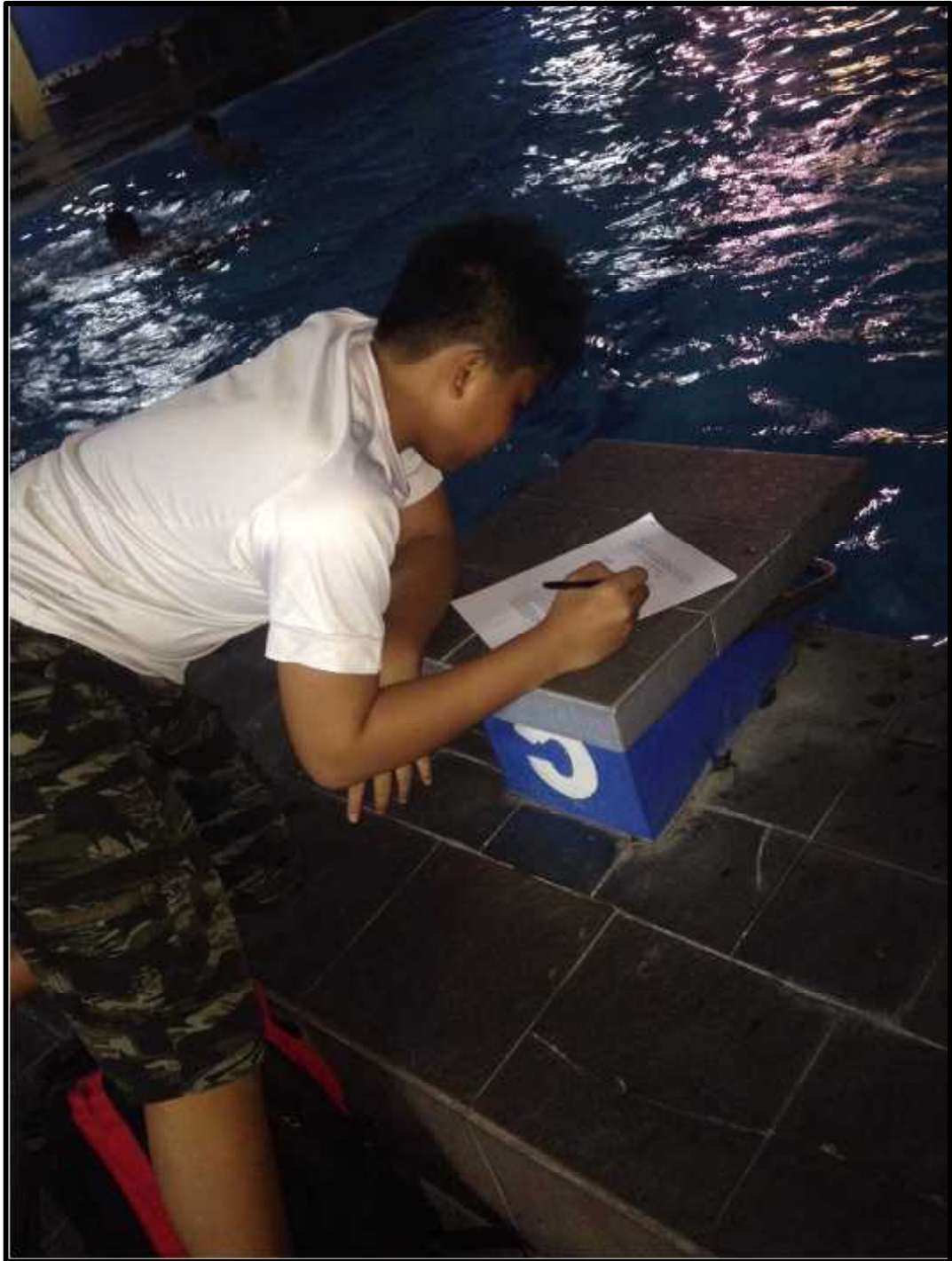
#### **x. WP 25 Kecelakaan, Cedera, dan Sakit**

- 1) WP 25.1 Seorang pemain hanya akan diizinkan meninggalkan air, atau duduk atau berdiri di tangga atau sisi kolam renang saat bermain dalam kasus kecelakaan, cedera, sakit atau dengan izin dari wasit. Seorang pemain yang telah meninggalkan air sah dapat masuk kembali dari re-entry Daerah terdekat garis gawang sendiri pada menit akhir yang tepat, dengan izin dari wasit.
- 2) WP 25.2 Jika seorang pemain berdarah, wasit langsung akan memerintahkan pemain keluar dari air dengan masuknya segera pengganti dan permainan akan terus tanpa interupsi. Setelah pendarahan telah berhenti, pemain diperbolehkan untuk menjadi pengganti di dengan kegiatan permainan.
- 3) WP 25.3 Jika kecelakaan, cedera atau sakit, selain perdarahan, terjadi, wasit mungkin di kebijaksanaan wasit menghentikan pertandingan selama tidak lebih dari tiga menit, dalam hal ini wasit harus menginstruksikan pencatat waktu kapan periode penghentian adalah untuk memulai.
- 4) WP 25.4 Jika permainan dihentikan karena kecelakaan, cedera, sakit, perdarahan atau alasan yang tak terduga lainnya, tim yang menguasai bola pada saat pertandingan dihentikan harus menempatkan bola ke dalam bermain di tempat penghentian ketika bermain dilanjutkan.
- 5) WP 25.5 Kecuali dalam keadaan WP 25.2 (perdarahan), pemain tidak akan diizinkan untuk mengambil bagian lebih lanjut dalam permainan jika pemain pengganti telah memasuki.

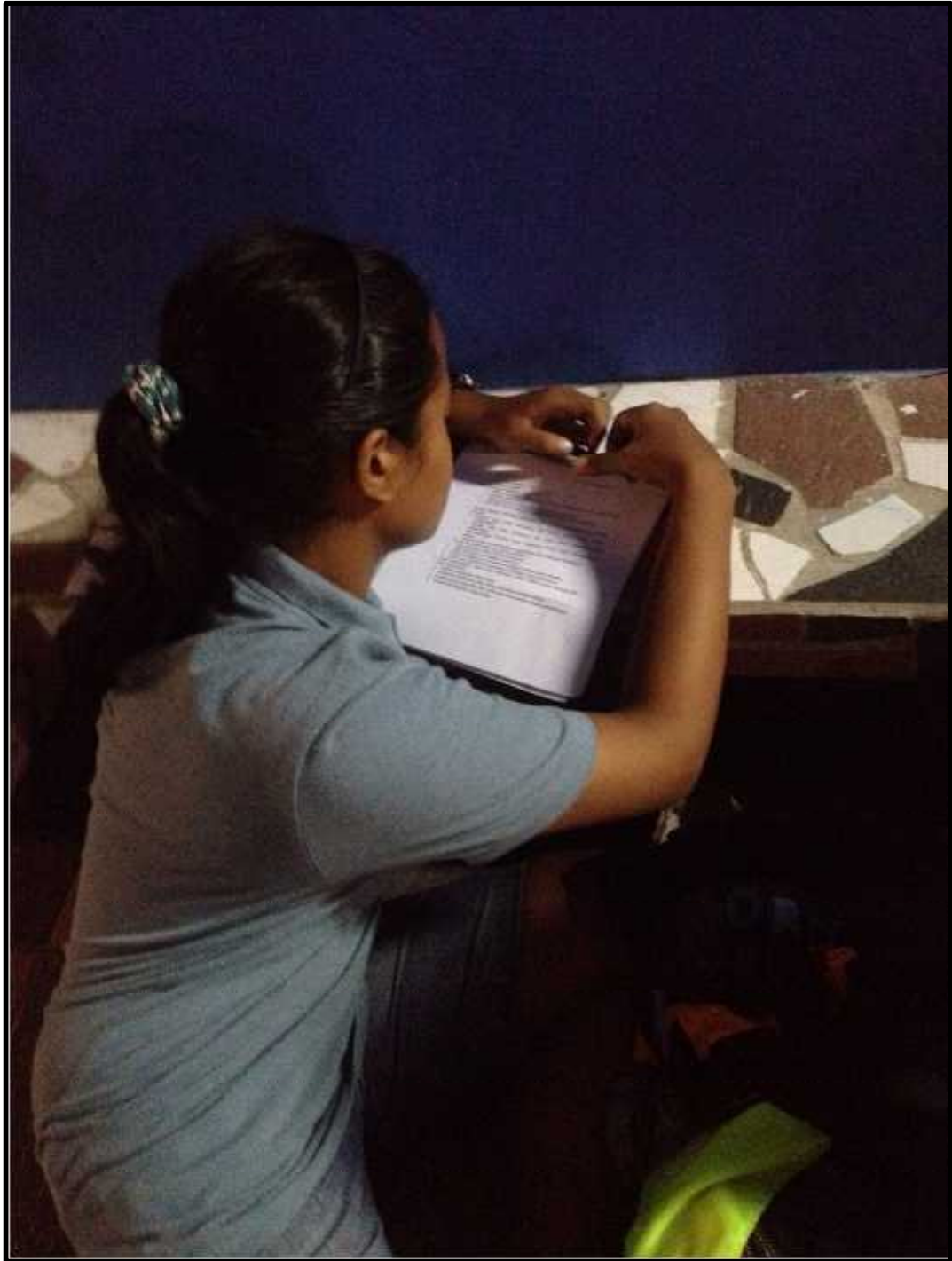
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian



Responden sedang Menjawab Soal Tes



Responden sedang Mengisi Jawaban



Responden sedang Mengisi Jawaban